徹底完整故事攻略

# 薩爾達的傳說

## 諸神的神秘三角體

新型態座標、核對式攻略

20顆心完整取得途徑大公開!

海拉爾世界、黑暗世界２大MAP收錄!!

# 大盜五衛門

奮救雪公主完全攻略

２大遊戲綜合情報

# 大盜五衞門　奮救雪公主畫卷

## 完全攻略本

## 目　錄

### 基礎知識



### 日本大地圖



定價 150 元

ALL003-12-91150-1 LHP B02(C) PA152-00

華鍵出版社

| | | | |
|---|---|---|---|
| 冷氣徽章 エーテル | 赫拉之塔西邊經過吊橋有一石碑，使用姆多拉書即可獲得。 | 冷氣集中在高舉的劍上，然後向周圍的敵人發射出去。效果和冰凍棍相同，可將畫面上所有的敵人打倒。 | |
| 火焰棍 ファイアロッド | 骷髏森林迷宮中的大寶箱內可取得。 | 能噴出火焰，燒灼敵人，這對某些懼火的敵人效果由其顯著。也能有手提油燈點火的作用。 | |
| 威力手套 パワフルグラブ | 盜賊之鎮迷宮中，大寶箱內可取得。 | 最強勁的手套，有了這個黑色的石頭也可以舉起來，趕緊尋找各地以往不能到達的地方吧！ | |
| 劍 第3段 | 找到鐵匠的同伴帶回至打鐵屋，付10G再待會進入即可拿得。 | 經過鐵匠的重新鍛鍊，所發生的劍氣範圍更廣更具有威力，助人有時也是能得到報償的哦。 | |
| 瓶子④ ビン | 裏界時打鐵屋內找得的寶箱，帶至表界沙漠入口的那位奇怪老人開鎖即可。 | 終於所有的瓶子收集齊了，現今只剩下對容器的內容物的選擇。注意！最少一瓶要裝有妖精預防萬一。 | |
| 聖光杖 バイラのつえ | 裏界時，加農塔下方，山壁間洞窟內寶箱處取得。（小洞口、打地鼠、損傷地面） | 從手杖前端發出聖光，圍繞著主角，除能免受敵人攻擊之外，也能藉著光圍攻擊敵人，但要小心魔法值的損耗。 | |
| 魔力披風 マジックマント | 表界時，撞開墳場右上角的墓碑，顯示出入口，在裏面可尋得。 | 會讓穿此斗篷的人身體隱形起來，趁隱身期間攻擊敵人，效果大致和聖光杖相同。另外對某物也具有穿透的效果。 | |
| 藍色衣服 青い服 | 冰宮殿B 5 (3.3) 左下房的大寶箱內，可尋得。 | 這是能減少被敵人攻擊所造成的損傷程度。 | |
| 索馬利亞之杖 ソマリアのつえ | 悲慘沼澤的迷宮中，位於B 1 (5.2) 右縱房的大寶箱中可取得。 | 能從此杖中發出熱量形成一磚塊，可以直接丟向敵人或壓住開關，在某些迷宮中也可用作探路之用。 | |
| 新型炸彈 | 解決悲慘沼澤的首領，再來到裏界的炸彈屋即可買到。 | 具有高於普通炸彈的威力，這對堅硬的金字塔外壁裂痕而言，唯有此新型炸彈才能炸開。 | |
| 劍 第4段 | 於裏界金字塔內的許願池，將原來的劍投擲其中即可換得。 | 從許願池的妖精之后換得，是一最強的劍，不過整支劍握起來有股暖和感。 | |
| 銀箭 銀の矢 | 於裏界金字塔內的許願池，將弓箭投擲其中即可換得。 | 攻擊加農的最後致命武器，這對早先普通的首領而言具有一擊斃命的非凡效果。 | |
| 鏡之盾 カカミの盾 | 龜岩迷宮中B 1 (3.2) 右下房的大寶箱中可取得。 | 最強的盾牌，即使連雷射也能承受下來，不過對盾牌的方向要作一正確走法，否則空拿此盾了。 | |
| 紅色衣服 あかい服 | 加農塔 1 F (3.3) 左下房的大寶箱中可取得。 | 這是比藍色衣服更具耐久力，更能降低因受敵人的攻擊所受的損傷。 | |


新薩爾達傳說、
大盜五衛門完全攻略

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出　版　者：華鍵出版社
發　　　行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編　　　譯：本社編輯部
總　經　銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八－七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街1A－1K（百保利大廈17樓）一七一一室
電　　話：三－三二五五一六
每本定價一五〇元

# 故　事



**大盜五衛門終於在超級任天堂電視遊樂器上登場了！這回會發生什麼事件呢？**

## 在平靜的小鎭街角又再度發生怪事！?

### 人們，迫不及待大盜五衛門的登場

故事開始於離江戶城不遠的一個小城鎭。有一天，住在附近的矮冬瓜突然跑進五衛門的家，吃驚的五衛門詢問矮冬瓜究竟發生什麼事。原來是城鎭北面的一處街角，有一女艷鬼出沒在某一寺院，凡是想靠近寺院的人，都會慘遭嚴重的下場。「可惡的女鬼，竟敢傷害人類。」五衛門心中氣憤地説道。

因此，五衛門及矮冬瓜到寺院，欲修理女鬼。可是出現在他們面前的只是一位忍者猫。而忍者猫假扮女幽靈實際上是要找一位武藝高強的人，接受其主人的命令。







◀女幽靈出現了！不妙。

此刻，五衛門與矮冬瓜兩人浩浩蕩蕩行走於全日本，有趣的事情即將開鑼！





▲矮冬瓜突然跑進五衛門的家，五衛門忙問發生何事。

據忍者猫告訴五衛門，好似發生了重大事情，因此忍者猫希望五衛門能隨他去見其老大金幣猫。五衛門並不清楚事情的來龍去脈，但拔刀相助的江戶男兒性格使然下，終於，五衛門決定第三次出遊。





▲「矮冬瓜，你別這麼成天想女人」，五衛門馬上拿著煙槍走出門。





### 像謎一樣阻擋前進的假面軍團究竟是誰？

在四國遇見金臂猫，據他説大江戶城的白雪公主失蹤了。

這是江戶的一件大事，於是五衛門他們決定尋找公主，但由於面帶假面具的大批軍團的出現，使尋找公主的工作變得更加困難。面對接二連三的強敵，五衛門與矮冬瓜都深感吃不消，幸得八重小姐中途相助，他們終能繼續前進。故事最後發展到假鈔事件。



◀喂！你們帶著面具的目的何在？



▶接二連三地襲擊五衛門，你們這些帶著假面具的軍團究竟是誰？

他們一行人到了遙遠的南方之島—琉球島，他們的命運會…。五衛門與矮冬瓜這對凹凸檔會相安無事嗎？他們能救出公主嗎？



### 大盜五衛門的歷史

柯拿米公司創造出來的家喻戶曉的人物五衛門。第一次登場時間在1986年 7 月30日，所發售的「大盜五衛門・正義之旅」，主要的地點是以肥後國(日本熊本縣)為主。當時五衛門以尋找通行證來解決各關，是典型的動作遊戲。1989年發售續編的「大盜五衛門 2」。第二年，即1990年，以ＲＰＧ型態出現，開始時是 2 M的容量，後來發展成 4 M＋64K 的記憶容量。



◀這是第一代的五衛門，真令人懷念！



▲每過完一關就將金幣散佈給街人，真可愛！



◀頹廢的感覺。



◀這是ＲＰＧ版。

“嗚呼”的呼吸！？

















# 基本操作

在此，說明簡單的基本操作，已知悉者可再複習。



## 五衞門的命運完全操之在你手上

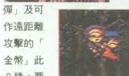
### 了解基本知識，才是攻略遊戲的第一步

因此，首先要了解自己所操控的角色，基本的方式說明在右方。

開始攻擊時能使用的東西有基本武器和投擲道具。基本武器的場合，可藉打倒敵人，拿取所出現的"招待猫"此物來提升武器的 3 階段威力。投擲道具，有可攻擊下方敵人的「炸彈」及可作遠距離攻擊的「金幣」此 2 種。要根據敵人型態來巧妙使用。



◀與首領對戰是需要技術的。



▲被扌 的人好輕鬆。



開始時大都是用基本攻擊，但隨關數的前進，須邊跳邊攻，邊爬邊攻，所需要的操作技巧會漸漸地困難，尤其是面對首領角色時，需邊跳邊攻的情況很多，所以這項跳躍＋攻擊技巧的操作，最好要能夠熟練。

在雙人遊玩時，於動作局面能作背人動作，這對共同飛躍移動來講也較方便。也就是說，背人時下面的人是擔當移動的控制，而上面之人擔任攻擊任務，而拿到的寶物是屬於下面之人。你是否覺得下面之人占到便宜？



## 攻擊方法

打



三流角色用打招攻擊。一旦取得招待猫，武器卽可提高一級。

炸彈



由上方攻擊下方敵人時使用。最多只能攜帶30個。

金幣



用來攻擊不願靠近你的敵人。用多少次，金幣就少多少。





## 控制器的使用方法

不懂得控制器的操作方法，是無法輕易過此遊戲的我們現在根據下圖來看操作方法。

### 十字鈕

讓五衞門或矮冬瓜移動之鈕。橫捲軸的畫面時，往下按，就變成爬行姿態。



▲躲避敵人也是技巧之一。

### 選擇鈕

按此鈕，遊戲卽告暫停。可以看目前所擁有的草鞋、炸彈等物。



▲可看出所擁有道具的數量。

### 開始鈕

要使用招術時要按此鈕。一按，下方顯示板會出現能使用招術的種類，然後選擇之。



▲可用來作慢動作的效果。




### A・Y鈕

打敵人或投擲東西用，是攻擊用的按鈕。依取得招待猫此寶物多寡，可提升到第三階段。



▲就五衞門的情形而言，其煙槍可變成溜溜球。

### B 鈕

卽跳躍按鈕。可躍過敵人或避免被攻擊之用。也可用於會話時文字的傳達及決定使用。



▲跳躍實在很難拿準時間。

### X 鈕

在動作場面時使用此鈕卽可施用攻擊術，也可用於走出店裡。



▲再按一次卽可取消此術命令。

### R 鈕

此鈕用於攻擊的選擇。要巧妙將三種方法來善加使用。通常右手食指置於此鈕。



▲依戰鬥的敵人，巧妙運用。

# 道具介紹

五衛門打架從不輸給任何人，但若沒有武器，也是英雄無用武之地。



## 要成爲所向無敵的大盜，就要先瞧瞧你的器具！

### 普通的武器

一提到五衛門就不得不提他那身影相隨的煙槍。日本法律規定超過20歲才能有煙槍，可是因爲五衛門是位大盜，所以法律似乎管不到他。在此，我們先將各種常備武器作番說明。各自，武器的威力都可提升至3階段，連矮冬瓜的效果也是一樣的！



▲此時五衛門的煙槍還很短。



▲把煙槍火力提高即成溜溜球。

**五衛門ゴエモン**

**煙槍**



這種西洋進口的東西，準是那裏偸來的！是一普通武器。

**長煙槍**



純金煙槍。比時常慣用的煙槍還長，一定很貴！

**溜溜球**



五衛門最厲害的武器即是此物，好處很多。但缺點是操作困難。

**矮冬瓜エビス丸**

**笛**



矮冬瓜的寶貝笛子。雖然生性糊塗，吹笛可是日本第一。

**長笛**



矮冬瓜家歷代流傳下來的笛子，比普通的笛子還長，也相當有用。

**螺形笛**



矮冬瓜偸藏的最強的武器，聽說是小時候在廟會時父母買給他的。



### 特殊的武器

接著說明特殊武器，他們與煙槍同是攻擊用武器。按下控制器的R按鈕即可轉換。在下方顯示板所出現的道具即是目前可使用之武器。而打倒敵人出現的金幣也可拿來作攻擊之用。

**金幣**



打倒敵人後出現。收集金幣可用來投擲。投一枚減少四兩。

**流星鏢**



相當於五衛門的金幣攻擊。用忍術能不能將金幣變成流星鏢呢？

### 能買的武器

炸彈的使用方法和前述二者相同，按R鈕選擇即可。炸彈可以在百貨店買到，可是稍貴。但破壞力最強。趕緊儲蓄多買幾個吧！

**炸彈**



### 各式各樣種類的道具

從店裡出售的道具，有能打倒敵人的武器或者一些其他用途的物品。此處將這些道具的效果作一一介紹，供讀者參考，冀能有益。

**草鞋わらじ**



五衛門光著脚是跑不快的。若買了3雙的話就能跑最快。最多只能貯存至10雙。

**炸彈5ばくだん**



買此一個，炸彈數目會增加3個，但因其是以拋物線方向投擲，故命中率不高。 5

**炸彈3ばくだん**



買此一個，炸彈數目會增加3個。炸彈除價錢高，使用困難也是其缺點。

**砂鐘すなどけい**



能延長所剩下的時間。買一個，時間增加 100 。在第三關有用途？

**心ハート**



拿到心，可以恢復生命力起死回生，是一很令人歡欣的寶物。在動作畫面時更加珍貴。

**招待猫まねきねこ**



打倒敵人或毀壞壺時會出現。拿到招待猫，武器可加強一個階段。

**字典** じしょ



在前往琉球時是本很有用的字典。與琉球王或外國人溝通時，無此則難成。

**通行証** つうこうてがた




經過京都天狗山的關卡時，無此証，則狸不允通關。

**黃金招待貓** おうごんまねきねこ



從壺中出現的寶物。能使生命力指標的上限提高２個刻度，是一難能可貴的寶物。

**1UPパネル** 1UP板(五衛門用)



買下來，則五衛門的殘餘人數可以增加一人。有錢的話，當然是多買多好。

**1UPパネル** 1UP板(矮冬瓜用)



增加矮冬瓜的殘餘人數１ＵＰ。若是１人玩，當然是增加１人。

**千兩箱** せんりょうばこ



放在隱密的通路上。雖其名爲千兩箱，但通常裝有 100 兩。何不裝滿1000兩！

**金幣** こばん



舊時錢幣，打破壺即會散落出來。若任其放置不理會，會分散掉而自動消失。

**巻軸** まきもの



打倒敵人後出現，取得後卷軸數增加一個，收集滿10個，招術能增加一個。

**大象** これぞうくん



從壺中出現。有了此象，一旦玩者失誤的話可再從拿到此物的地方開始。

**大入袋** おおいりぶくろ



在３Ｄ迷路中取得此物至出口，數目會增加一人。

**地圖** ちず



在３Ｄ迷路途中，有了這張地圖即可清楚路況，用Ｂ按鈕表示。

**壺** つぼ



此壺放置於許多的地方。裡面有金幣、黃金招待貓等寶物。



**笠** かさ



對於落下的岩石，及鳥下的炸彈，可用笠保護之。耐久力爲４程度。

**鐵頭盔** てつカブト



效果與笠相同，因爲是鐵製，當然較爲強固。耐久力爲６程度。

**金頭盔** きんカブト



在後半段的關數才會出現的寶物。與鐵頭盔、笠相同效果，但耐久力爲８程度。

**簑衣** みの



用來保護免受敵人攻擊及種種機關之用。因爲是稻草所編織，耐久力只有４程度。

**連環甲** くさりかたびら



似劍道防護的衣具。用來保護身體，耐久力稍增爲６程度。

**金鎧甲** きんのよろい



耐久力爲８程度，有它即可安心了。在百貨店可買到、要多購買。

**漢堡** ハンバーガー



在機關遊樂場的漢堡店可買到。食用了它即可恢復生命，相當有用。

**飯糰** おにぎり



恢復生命之物。當生命力指標到０時自動地恢復至４的程度。

**梅子飯糰** うめおにぎり



醃的梅子具有相當效果。這個也是當生命力爲０時會全部恢復，是一很棒的寶物。



# 特殊攻擊

即使有各種能增強的道具寶物，還是需要學會各種招術！才能更強！



## 練功雖是件很辛苦的事，但爲明日夢想還是加油吧！

### 使用招術吧！

隨著遊戲的進行漸漸的可學習招術。五衛門與矮冬瓜都各有其獨特的招式，誰也不輸誰，但也都蠻令人捧腹大笑。全部各有四種，使用上有時間限制，彼此各不相同。若遇到僵局，可按暫停鈕，從顯示板上選出有效的招式，然後再開始玩。此時若按X鈕按，就能使用招式。使用招式時，要邊留意時間邊來打敵人。



▲嘶嘶～！將其一網打盡。要抓準時機發出招式。

### 五衛門

**虎丸之術**




這傢伙就是虎丸，是爲用來防範未然，偷偷馴服練好，在危險的時候就拿出來用最好。善長用頭部突擊敵人。

**怒之一擊**




討厭的傢伙！瞧我一擊必殺之術。吃了我這招電擊必死無疑。

**斗篷之術**




外國製的斗篷，在西洋屋可買得到。奇怪！竟可優閒地在天上飛翔吧！

**獅子之丸變化之術**




變成五衛門所崇拜的歌舞伎演員所飾演的獅子角色，迷惑敵人，使之癱瘓。





### 學會招術

招術要在那裏學呢？找武術館。請師父收你爲徒吧！可是要體力且學費很貴，所以，先鍛鍊好體力，存够了錢再說吧。經過嚴格的訓練，若能忍受下來，就能學好武功。可是各家武館所教的招式都不同，因此得先考慮好將來要走的路，需要何種招式，再選擇入武術館吧！不過，招式雖學會，不能用也很可惜。



▲師父，拜託啦，我會好好修習！！

### 矮冬瓜

**牛丸之術**




援助性角色牛丸，不知不覺中成爲矮冬瓜的至愛，善於用頭撞敵人，眼圓，很可愛。

**櫻花之舞**




矮冬瓜善長跳舞，趁人看得出神，突然給予重擊，這就是矮冬瓜最善長的糊塗戰術。

**叭達叭達之術**




矮冬瓜，實在令人懷疑他是否有好好修習招術？忍術差，竟想拍拍扇子就能飛。

**女主角之術**




矮冬瓜，其實也很敬仰芭蕾舞者。利用變成芭蕾舞者迷惑敵人，使其癱瘓。

# 敵人角色介紹

介紹完我方道具招術之後，再來介紹於遊戲中干擾前進的敵人角色。



## 全部有74位敵人，一口氣公開他們的資料！

### 表的看法

首先，要學會觀看敵人角色的資料表，先說明如何看此資料。

**五衛門**



舞台 1~9
耐久力 8
攻擊力 2
評價 A

會用煙槍或溜溜球攻擊人，也會使用變化的招術，要注意。

- 舞台：顯示會出現在那一個舞台。
- 耐久力：這個敵人體力的數值。
- 攻擊力：被其攻擊，體力減少多少。
- 評價：對此敵人的評價，從A(強)至D(弱)等級。
- 不用說明這就是敵人名稱
- 說明這個敵人的特徵、弱點、攻略法等，作簡單的評論。



**浪人**



舞台 1·4·7 8
耐久力 1
攻擊力 2
評價 D

與玩者無關。它會搖搖晃晃的移動，玩者可以簡單地將他擊倒。

**虛無僧**



舞台 1·4·6 8
耐久力 1
攻擊力 2
評價 D

與浪人一樣，會搖搖晃晃的移動。不過，它不會追人，玩者可以放心。





**提燈官吏**



舞台 1·2·4 6·8·9
耐久力 1
攻擊力 2
評價 A

它會尾隨玩者，並把燈籠丟過來。不過玩者可將它擊落。

**扒手阿助**



舞台 1·6·7
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

它會以小跑步方式向玩者衝撞過來。趁碰撞時趁機偷走玩者的金幣。

**汽球妖怪**



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 D

於第1舞台晚上出沒的妖怪。與白天的浪人，虛無僧的動作一樣。

**回轉鬼**



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

夜間在街上出現的妖怪。會回轉向著斜面移動。要以等待方式攻擊它。

**持棒官吏**



舞台 1·2·4 6·9
耐久力 1
攻擊力 2
評價 D

向一定的方向移動，遇到障礙物會跳過去，玩者可以簡單地將它擊倒。

**賣魚郎**



舞台 1·6·7
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

帶著魚移動。若將其打倒則手上的魚會掉落，並且有一定的時間在地上跳躍。

**雉怪**



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

夜間在街上出現的妖怪。玩者接近時，它會衝過來。

**滾土鬼**



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

夜間在街上出現的妖怪。在地面回轉移動，有時會跳起來，玩者要注意。

## 糊塗鬼



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 2 | D |

邊跳舞邊搖晃地移動。玩者將它打醒，它會很快樂地飛起來。

## 錢形平次



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 2·4·6 | 1 | 2 | A |

向一直線跑動，接近玩者時，會投擲3枚金幣攻擊，是個厲害傢伙。

## 土佐犬



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 2 | C |

最初處於睡眠狀態，玩者接近時，會向玩者衝過來。

## 賣瓦版的阿福



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | 2 | B |

玩者要通過淡路大橋前，有3人會接二連三地丟擲瓦版。這時，玩者可用金幣攻擊他們。

## 醉鬼



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 2 | B |

酒醉般地搖晃移動。有時會向玩者丟酒瓶過來。

## 俠客



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 2·6 | 1 | 2 | C |

三人為一組地向玩者衝過來。玩者須將三人一起擊倒。

## 操偶師



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | 2 | D |

出現在淡路大橋的敵人，雖然會搖晃，但會依一定的方向移動。

## 賣冷水者



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | 2 | C |

縱方向移動，但是當玩者欲側走通過時，他會將桶子橫放予以阻擋。



## 阿福隊



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | 2 | D |

住在機關遊樂場，會適當地移動。玩者可以很簡單地將它擊倒。

## 明石鱆魚



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | 2 | C |

縱方向移動。僅只一隻沒什麼大不了，萬一集團出現時，玩者就麻煩了。

## 大鱆魚



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | — | D |

抓著橋的邊緣，玩者一打會立即掉落下去。對玩者不具攻擊性。

## 山僧



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 4·6 | 1 | 2 | C |

向一直線方向移動。遇到障礙物，會跳過去。

## 阿福丑角



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 3 | 2 | C |

一定要對他攻擊3次才能將其擊倒。當被擊倒時，它的頭會飛起來。

## 波浪阿福



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 16 | 3 | B |

會邊左右方向移動，邊吐出明石鱆魚。玩者可以繞到它背後，將它擊倒。

## 差使老頭



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | 2 | D |

縱方向移動。不會採取任何特別行動，玩者可安心攻擊它。

## 玩耍小子



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 | 評價 |
|---|---|---|---|
| 4·6 | 1 | 2 | C |

不幸被他碰到的話，會被其搶走身上所持有的飯糰和漢堡。

## 鹿



舞台 4
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

跳躍般地移動。玩者若不小心打到它，會被罰金10兩。

## 帶子狼



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

除上下搖晃移動，且會於一定的間隔時間，連射 3 發子彈。玩者必須避開同一直線。

## 山猪



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

藏於斷崖的洞窟裡，在一定的間隔時間出現，會依一直線向玩者衝過來。

## 流浪賭徒



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 D

上下搖晃移動。同山賊一樣，不會有特殊的攻擊，玩者可以安心。

## 小偷



舞台 4·6
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

鋸形般地移動。時時窺伺著周圍而後停下來，一會兒又開始移動。

## 山賊



舞台 5·6
耐久力 1
攻擊力 2
評價 D

上下搖晃移動，不會有任何特殊攻擊，玩者可以簡單地擊倒它。

## 岩石



舞台 5
耐久力 —
攻擊力 2
評價 C

從斷崖上方滾過來。玩者無法打壞它，所以，只好避開它。

## 匿樹忍者



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

隱匿在樹後，玩者接近時，它會投擲炸彈下來，不要理會才好。



## 大鷹



舞台 7
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

向一定的方向飛行，來到玩者的上方時，會扔下炸彈。所以，玩者不要位於正下方才好。

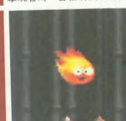
## 部槍隊



舞台 9
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

在某個場所裡直線地來回移動。在攻擊玩者時，會發射出 3 方向的散彈。

## 鬼火



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

在某個場所裡來回地移動。是僅會一次向玩者衝過來的傢伙。

## 雨傘鬼



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

從空中飛降在地面上。一個雨傘鬼沒什麼作用，萬一成群結隊降落下來，玩者便有麻煩了。

## 木工般若



舞台 8
耐久力 1
攻擊力 2
評價 A

向玩者的方向追過來，還會丟擲鐵鎚攻擊玩者。注意鐵鎚是打不壞的。

## 敗兵武者



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 D

只會向玩者走過來，可以簡單地擊倒他。

## 土老頭



舞台 1
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

從翻動的泥土中，會突然出現一個老頭。

## 倒立阿福



舞台 4
耐久力 2
攻擊力 2
評價 C

倒立著向玩者衝過來。第一次攻擊時，會往後退，第二次時，便可以將它擊倒。

### 單槓阿福



舞台 4
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

在天花板上玩單槓，會定期地將腳上所夾的炸彈掉落下來。

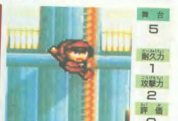
### 跳躍阿福



舞台 4
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

有兩種類型：一種是在固定地方跳躍；另外一種是在廣範圍的跳躍。以著地方式來攻擊玩者。

### 爬繩忍者



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

利用繩子下來，會向玩者丟擲飛鏢。

### 動彈不得忍者



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

接近玩者時，會飛奔過來，若攻擊不到玩者時，會掉落在地板上而動彈不得。

### 滾動阿福



舞台 4
耐久力 4
攻擊力 2
評價 B

在地板上滾動。非攻擊 4 次，否則無法將其打倒，所以，跳開爲上策。

### 快跑忍者



舞台 5
耐久力 2
攻擊力 2
評價 C

以快速度跑著。玩者第一次攻擊時，它的上半身會飛走，而下半身仍會向玩者衝過來。

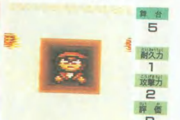
### 貼身忍者



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

會快速地向玩者丟擲飛鏢。撞到天花板掉落時，會變成快跑忍者。

### 窗戶忍者



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

玩者接近時，從窗口會出現窗戶忍者，從他的臉上會跑出 4 個迷你忍者。



### 迷你忍者



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

從窗戶忍者的臉上出現的小忍者。經過一定的時間後，會自動消失不見。

### 猴子



舞台 6
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

邊跳躍邊移動。玩者若在它上方時，它會跳起來攻擊，玩者須注意。

### 鯉魚



舞台 6
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

在瀑布中緩慢地移動。玩者不進入瀑布背後，是無法攻擊的。

### 紅天狗



舞台 6
耐久力 4
攻擊力 2
評價 B

玩者來到吊橋上面時，它會出現並以劍攻擊玩者。

### 靜小姐



舞台 5
耐久力 1
攻擊力 2
評價 B

玩者接近時，它會以手中的茶杯攻擊玩者，這時，須以金幣攻擊應付。

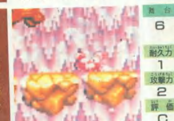
### 烏鴉天狗



舞台 6
耐久力 1
攻擊力 2
評價 A

在玩者的上頭飛行，會向玩者衝過來，是個非常棘手的敵人。

### 沼澤螃蟹



舞台 6
耐久力 1
攻擊力 2
評價 C

以瀑布爲落腳處，與鯉魚一樣，玩者若不進入瀑布背後，無法攻擊它。

### 青天狗



舞台 6
耐久力 4
攻擊力 2
評價 A

基本上與紅天狗一樣，但它會不斷地丟擲飛鏢，使玩者很棘手。

### 淡水魚



舞台 7　耐久力 1　攻擊力 2　評價 C

平常在水中悠游著，若玩者掉落水中時，會靠近過來。

### 活潑魚



舞台 7　耐久力 1　攻擊力 2　評價 D

飛躍至陸地仍會存活跳躍，對玩者不會有任何特殊攻擊。

### 寄居蟹



舞台 7　耐久力 1　攻擊力 2　評價 D

在橋上或浮橋上左右的來回移動。一旦藏於窄小的落脚處時，玩者會覺得很麻煩。

### 火熱不倒翁



舞台 8　耐久力 —　攻擊力 2　評價 C

滾落火海中所形成的，因爲所向無敵，所以，玩者最好避開它。

### 跳躍淡水魚



舞台 7　耐久力 1　攻擊力 2　評價 B

會從水中跳躍攻擊玩者，所以，玩者盡量不要位於它的正上方。

### 鳶



舞台 7　耐久力 1　攻擊力 2　評價 B

向一定的方向飛行。有二種類型：一種持有鐵球會向玩者攻擊；另外一種沒有鐵球。

### 滾動不倒翁



舞台 8　耐久力 4　攻擊力 2　評價 C

由上斜滾下來，玩者不易攻擊，最好避開它。

### 凱撒像



舞台 8　耐久力 1　攻擊力 2　評價 B

畫像不會移動，但會在臉上一明一滅後，從口中吐出火球，所以，最好的辦法，是攻擊它的臉部。



### 汽球不倒翁



舞台 8　耐久力 1　攻擊力 2　評價 B

浮在空中，經過一定時間會從裏面出現迷你不倒翁。可用金幣攻擊之。

### 木工般若2



舞台 8　耐久力 1　攻擊力 2　評價 A

在木材上登爬的般若。但爬到頂端時，要注意其飛撲攻擊。

### 放電不倒翁



舞台 8　耐久力 —　攻擊力 2　評價 C

飄浮在空中，斷續地放電。無法將其打倒，所以避開較好。

### 帶棒官吏



舞台 9　耐久力 1　攻擊力 2　評價 C

與持棒官吏相同。會朝向玩者突進，但不會爬上屋頂。

### 迷你不倒翁



舞台 8　耐久力 1　攻擊力 2　評價 B

從汽球不倒翁分裂，從中飛躍出來，掉落地面時會跳躍。

### 木工般若3



舞台 8　耐久力 1　攻擊力 2　評價 A

基本上與出現街上的般若類似，但會接二連三投擲鐵鎚。

### 捕快



舞台 9　耐久力 1　攻擊力 2　評價 A

行走飛快，並且投擲燈籠。也會爬上屋頂是一棘手的傢伙。

### 步槍隊2



舞台 9　耐久力 1　攻擊力 2　評價 B

最初就是以持槍的架勢，等待玩者靠近射擊。可用金幣攻擊之。

# 首領級角色介紹

阻擋大盜五衛門的首領級角色們。都是一些能力很強的奇形怪狀傢伙。



## 阻擋大盜五衛門進路的首領級角色們

在動作局面的最後必定會出現阻礙五衛門前進的首領角色們。現在就從幽靈到平衡不倒翁各類怪物做一一介紹。玩者可參考這資料，來作爲攻略的要訣！沒有將最後大首領做介紹，這是留待你實際去玩時有所樂趣。

### 燈籠魔人



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 2 | 53 | 4 |

掛有許多燈籠若沒有將其全部打破就無法打本體。一旦懂要領即可輕易擊倒它。



### 女幽靈

| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 1 | 8 | 2 |

要將對方丟擲過來的盤子拍打彈回去，所以，必須碰到盤子才行。



### 阿福

| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 7 | 20 | 2 |

在這阿福之前會先出現雙胞胎阿福，玩者想要擊倒它，可能較爲辛苦。



### 佐助



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 5 | 8 | 3 |

乘著風箏飛行，會向四面八方投擲飛鏢。

### 歌舞伎



| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 6 | 24 | 4 |

會從箱中發射出櫻花般的雪片攻擊玩者。是個相當棘手的首領級人物。



### 白龍（はくりゅう）

| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 7 | 10 | 2 |

白龍的弱點在它的臉部。它會從口中吐出3個火球攻擊玩者。所以，要避開火球攻擊臉部才行。

### 平衡不倒翁

| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 8 | — | 4 |

不要以爲它沒有耐久力就認爲它是無敵的。攻擊的要領是使它失去平衡。





### 不倒翁敲磚

| 舞台 | 耐久力 | 攻擊力 |
|---|---|---|
| 8 | 18 | 4 |

從上頭依順序打下，用金幣也可以將它擊倒。

# 登場人物介紹



五衛門爲了救雪公主，而展開尋人之旅，現在介紹旅途中的登場人物。

## 和幫助五衛門的人與之邂逅



### 五衛門

一提到五衛門，愛哭的小孩便不敢哭，爲天下有名之大盜。這次，五衛門爲了救行踪不明的雪公主，以致於到全國旅行探查，實在令人難以想像！



### 矮冬瓜

爲五衛門的隨從，是個相當活躍的忍者。這次也陪伴五衛門展開尋人之旅。他講關西腔，是個令人敬愛的傢伙。但在緊要關頭時，他會睡著，這是唯一的缺點。



### 雪公主

大江戶城的公主。由於某種原因被惡黨綁架，以致於行踪不明。究竟雪公主在那裡呢？



### 阿黑

變成女幽靈是爲了尋找有力之士，是個能力很強的忍者猫。會提供軍資百兩。



### 金幣猫

爲阿黑的首領，被燈籠魔人抓走。看不出是個忍者。







### 阿花

會在許多的舞台登場。若跟玩者相重疊時，能拿到50兩，玩者打到她時，會負 100 兩。



### 阿婆

在第 2 舞台登場。與玩者相重疊時，會給與阿花一樣的分數。要好好保重老人家。



### 旅遊姑娘

是個可愛的女孩，在第五、六舞台登場。分數關係與前 2 人相同。



### 琉球王

被般若一族占據城堡的琉球王。若手邊沒有字典，便無法與之溝通。



### 萬事通伊賀爺

住在伊賀的忍者家。他在那製造許多機關，是個很聰明的萬事通。



### 般若大將軍

操縱假面軍團，企圖征服世界。他是擄掠公主的原凶，也是引起假鈔事件的主謀。



### 出雲的白鏡

出現在白雲這地方，爲無事不曉的鏡子。它可告訴尋者雪公主的藏匿之地。



### 王爺

爲大江戶城的王爺，是雪公主的父親。被般若大將軍逮捕，關在地下室。



### 八重

在遊戲中出現好幾次幫助五衛門，主要在第四舞台登場。

# 店鋪的介紹

遊戲有趣的地方，就是模仿古時各式各樣的店鋪。現在，就此介紹店鋪。



## 這裏是什麼地方呢？從好奇心開始展開遊戲

### 飯舖あしせ



◀簾上寫有「賣飯」的字樣。

要進入就食一番了！店鋪擺有3種類的食物，請配合自己的體力消耗多寡，選擇食物吧！



▲菜單有3種，排有各式各地的名菜。

旅行的樂趣，就是在沿途中可以吃到美味的食物。矮冬瓜就是爲了吃各地美食，才隨之到處旅行的。其實，光吃飯也沒什麼意思。不過當生命力減少時，或準備去應付強敵時就



▲老闆，我肚子餓了！店裡有什麼菜？



### 3D迷路



◀這是3D迷路。來收集寶物吧！

（ちず），可按B鈕顯示出來，以便順利找到出口。萬一搞錯出口，錯把入口當出口的話那麼手上所拿的寶物盡失的場合也有，請玩者注意。



◀發現到物品！但爲一條死胡同。

在3D迷路中探索，能蒐集到放置各處的物品，若順利時，可以直達出口的話，那麼所尋得的寶物皆歸你所有。假如在中途想放棄，按X鈕，便可退場，但是所蒐集到的物品就得不到。在途中，若得到地圖



◀裡面是3D迷宮，首先必須發現地圖。



▲終於到了出口處！千萬不要把入口當成出口。





### 打工店バイトサ



◀看起來像個普通的民屋……。

能確實賺取經費，值得推薦的是打地鼠。可能的話以快速方式來過關吧！



▲這是打工店的老闆。

人必須要工作才行。所以，矮冬瓜不能老是睡覺，必須認眞工作。因這緣故，爲老闆的花言巧語所欺騙，不知什麼因素，爲了賺錢還須付錢，因此感到不滿，不過爲了賺錢，凡事要忍耐。這裏有3種類的兼差工作，爲



#### 打地鼠もぐらたたき

這是風評很好且能賺錢的工作。它有慢（おそいコース）與快（はサいコース）兩種過程，玩者如能完美地全部解決的話，將可再賺得額外分數。



◀等鼴鼠露頭時，趕緊打下去！



▲哇！我賺了這麼多錢！

#### 擦油漆ペンキぬり

這是擦油漆的工作。用白色漆筒塗抹白牆壁。如果油漆溢出、重疊，或遇到障礙物時，遊戲便結束。



◀從一端開始塗吧！



▲因爲很困難，所以，無法賺很多錢。

#### 收拾鬼おにたいじ

收拾鬼，必須有人挺身來除害。可用彈珠攻擊它的頭部，但是，因爲時間和丟擲彈珠的強度很難控制。



◀要掌握時間很困難



▲完全沒有賺到錢！

## 占卜店 うらない


◀龐大的占卜店，是否能在此賺到錢呢？

店中有一個很胖的段老頭，讓他來占卜未來會發生什麼事吧！不過，視運氣而定。當你半信半疑走出店舖後，却有可能發生與占卜預測的事（吉與凶）完全吻合。所以，信不信由你！


▲究竟結果如何？好像會碰到好事吧！到底是……


▲出門看看時，竟有很多旅遊姑娘，眞是好極了！

## 旅遊店 ツーリスト


◀門簾上寫有「旅」的字樣爲其特徵。就將旅遊，交給其服務吧！

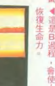

▶到四國旅遊有三種等級的票價，你要選擇那一種呢？


◀這是A過程，會被鯊魚追。

從江戶到四國，必須在旅遊店辦理搭乘觀光交通工具。因服務不同，而有A、B、C三種不同等級的票價。若選擇B與C等級，還可在旅遊過程中恢復生命力。



◀這是C過程。導遊是靜香小姐。



◀這是B過程，會使人恢復生命力。

## 漢堡店 バーガーや


◀這是機關遊樂場一角落的漢堡店。

「歡迎光臨，你好！」服務生接二連三地說個不停，使五衛門不知所措。我是個硬漢子，吃什麼都好，點一包薯條好了！基本上與飯舖沒兩樣，不過，漢堡可帶走。「喂！矮冬瓜，準備出發了！」。



▲▶活潑姊姊以薯條攻擊過來。

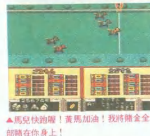


## 賽馬 けいば


◀令人難以想像賽馬場竟是如此的小型建築物。



不論男女老幼都喜歡賽馬，當然，五衛門與矮冬瓜也不例外。規則與眞正的賽馬相同，將賭金押注在自己預想第1名與第2名的馬兒身上。在加注賭金時，須注意馬兒的倍率。倍率表示馬兒的狀況，倍率高者當然較難獲勝，所以，在下注時就更加要去考慮了。


▲馬兒快跑喔！黃馬加油！我將賭金全部賭在你身上！

▼賽馬票券像枯葉般紛紛落下，下次再比賽吧！


## 猜謎屋 なぞなぞごや


◀向猜謎屋挑戰吧！

參加謎題搶答大會，優勝者可獲得獎金300兩。總共有3道問題，若答案正確，便能獲得優勝獎金。問題都是出自舞台過程所曾發生的問題，所以，要好好回憶！若別人搶先回答，其他人便不可回答。如果零分又加上答錯一題，遊戲便提早結束，所以，須注意問題的陷阱，愼重回答。

▼快按搶答的鈕，雖然很緊張。但千萬不要答錯了！


▲3位挑戰者全都到齊了。


◀順利地回答3道正確的答案！上昇到最高處了。


◀球立刻裂開落下繽紛的彩帶，表示優勝者已產生。



## 配圖屋 えあわせ



▲這是配圖屋，像個普通的民家。

把這覆蓋過來的卡片16張，各翻兩張，若正確，可再翻兩張！如一個玩者，便與電腦進行遊戲，而兩個玩者時，便是互相對戰。圖配對不正確，便輪到對方。若輸了二回，遊戲便告結束。



▲什麼？這個奇怪的人士！





▲有幸運卡的話，就可得到獎賞分數。

▲翻兩張牌看看！

## 賭博屋 とばくや



▲賭博屋的外觀與普通民宅沒兩樣。

無可置疑，想要賺取龐大的金錢，只有賭博一途。轉動三個骰子，猜猜數目合計的大小。10以下爲小，11以上爲大。賭金從10兩到3000兩。想要一獲千金，必須加注大一點的賭金。一旦獲得相當量的錢時就趕緊寫日記(抄密碼)這點是很重要的事。



▲骰子姊姊正在送秋波。









▲勝負完全由骰子轉動的數目來決定。

## 彩券屋 たからくじ



▲爲何在這地方賣有彩券？

彩券非常有趣，以10張爲一組，任君購買。抽選中獎時，可獲得獎金。從虎(とら)、牛(うし)、鶴(つる)、龜(かめ)中選一組，再從搖滾機中搖出號碼出來，最好是同組連號最佳了。此時，按鈕的時宜相當重要。若獲得頭獎(一等)，可獲得獎金1000兩。



▲類組與號碼若相合，可以獲得獎金。選擇連號的獲然率比較高。





## 雜技團 みせものごや



▲請進來看看吧！

我也很想看有趣的東西！這時，看到了雜技團，便付了入場費，進入觀賞，表演正好開始。一個人或者兩個人進入都可以。至於，要表演什麼，進去再看看吧！絕對不會有任何損失，值回票價！



▲什麼？不要開玩笑！誰要看矮冬瓜跳舞！



▲這種地方，可以讓觀衆看嗎？

## 日記屋 にっきや



▲日記屋在地圖的盡頭一方的場合相當地多。

一旦發現到日記屋，就最好進入登錄一下日記。也就是記錄(セーブ)，如此一來，即使遊戲不小心終結時也可再從當時的狀態馬上開始。要向備忘錄姊姊討教一下密碼，雖然有點長但也要認眞地書寫下來。



▲店裡全用粉紅色裝潢，每天仍要不斷地寫日記。



▲密碼必須備忘下來。



▲柯拿米小姐，要不要與我交換日記。

## 武道館 どうじょう



▲道館由於沒有招牌張貼，不要因此就算了。

在遊戲過程中，會經過武道館，此地傳授有遊戲中必要的招術。各地的武道館最高可學習到4種類的招術。在修業期間，會有嚴格的訓練。由於爲了學好招術，必須耗損大量的體力及資金。因此在身心及金錢未準備齊全之前最好還是先不要進入才好。



▶伏地挺身一百次，加油喔！



▲跳繩會消耗很多體力，必須忍受嚴格的招術訓練。



▲順利學會招術，謝謝你！

## 旅館やど



◀疲勞時，睡眠是很重要的。



▶「希爾頓」旅館的女傭。



◀松屋的設備最豪華。

當生命力降低時，除了可到飯館填飽肚子以外，也可前往旅館休息，以恢復體力。旅館內共分爲有松（まつ）、竹（たけ）、梅（うめ）三種等級可供進入消除疲勞。值得推薦的是松屋。



◀梅屋令人感到寂寞。



◀竹屋的設備最中庸

## 澡堂ふろや



◀旅遊時，去澡堂可以消除疲勞，是一件很快樂的事。





▲這間女澡堂都是老太婆，真是的！



◀男子漢應該浸泡在熱澡堂！

澡堂與飯館和旅館一樣，是屬可以恢復生命力的商店。澡堂分成男池、女池兩種。但是，五衛門與矮冬瓜却進入女澡堂，因爲他們總是被認爲理所當然？如此一來，豈有不進去一探究竟的道理……。

浸泡在澡堂，去除疲勞，這不是一件很棒的事！到四國時，一定要訪問道後温泉，會使人感到很滿足！



◀將沐浴費付給坐在櫃台上的阿婆。






## 遊樂中心ゲームセンター



◀這是江戶時代的遊樂中心。

從民宅的門口進入，却出現令人想不到的大畫面。這是什麼地方呢？此爲遊樂中心，各地都有，但遊戲內容不盡相同，能使人盡情享樂遊戲。尤其以第一代的"宇宙巡航機"的復活版，最令人高興。



◀你看看！宇宙巡航機眞是太棒了！



▲能選擇2種遊戲玩法。



◀這兔女郎姊姊究竟是誰？

### 宇宙巡航機グラディウス

爲大家所熟悉的宇宙巡航機。如果擊倒敵人，就可以收取對方的能源膠囊，以提高自機威力。打倒最終一幕的首領，大核心的話，就算過關。可以提高3段的速度，衛星最多可搭載2枚。此遊樂中心，可使玩者沈溺在遊戲中，暫時忘却五衛門。

### 打磚塊かべくずし

這不是令人非常懷念的遊戲嗎？不正就是打磚塊。樣子很像另一種迴異的磚塊遊戲（射擊方塊）。玩法相當簡單！將飛來的球用拍子打回去，球碰到磚塊即告消失。直到所有的磚塊都消失爲止你就獲勝了。

### 曲棍球ホッケー

這也是令人懷念的遊戲。遊戲規則相當單純。若無法將球打回，對方就告得到分數。誰先贏得5分，誰便獲得優勝，遊戲也隨之結束。拍球的要訣是利用球拍的中心，這樣力量才會相對地提高。



◀盡量攻擊吧！



◀令人懷念地想流淚。



◀令人懷念地想懷舊。



▲趕快裝配上衛星吧！首領就快要到了！

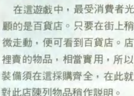


▲手藝相當不錯，不輸給年輕人！



▲對方施用狡猾的手段，以致於變成這樣的結果！

## 百貨店よろずや

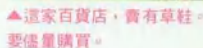


◀因招牌寫著「百貨店－よろずや」的字樣，所以，很容易找到！

在這遊戲中，最受消費者光顧的是百貨店。只要在街上稍微走動，便可看到百貨店。店裡賣的物品，相當實用，所以裝備須在這採購齊全，在此就對此店陳列物品稍作說明。

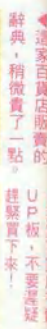
其中以草鞋爲第一優先，能帶走多少就買多少。飯糰也是恢復體力相當重要的物品。至於其他剩餘的特殊物品，如1UP板，效果是可以將殘餘人數增加一個人。

通行關卡時，須要的通行證。而與外國人溝通的字典，這百貨店也有賣。還有攻擊的武器，例如炸彈，以5個或3個爲一組出售。如果不斷買相同的物品時，百貨店會趁機漲價。雖然價錢貴一點，但爲了預防萬一，仍須裝備齊全。



▲這家百貨店，賣有草鞋。要儘量購買。

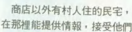
▶你若選擇不買，店老闆可是會生氣的哦！



◀這家百貨店販賣的辭典，稍微貴了一點。

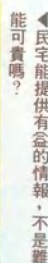
◀這家百貨店有賣1UP板，不要遲疑，趕緊買下來！

## 民屋みんか



◀當地的風土人情，還是直接問本地人吧！

商店以外有村人住的民宅，在那裡能提供情報，接受他們的情報，可以使遊戲更加順利地進行。但也有奇怪的傢伙，只會說風流話。關於琉球的外國人，若没有辭典，可是會不知所云。



◀民宅能提供有益的情報，不是難能可貴嗎？

▲有外國人正在嘰啦呱啦，不知所云？



## 大盜五衛門

# 舞台指引

日本大地圖





# 日本大地圖

## 舞台四 奈良

伊賀的鄉里十分隱密，他們二個人到達奈良後，問了很多村民關於老人的事却沒有人知道。但不久之後，他們探聽出阿福隊的基地在奈良。

## 舞台七 出雲

這兩個人終於得到老人的情報，來到出雲。在龍神池祭祀中，有一面傳說中的白鏡。這面不可思議的鏡子可以反映世界上任何事情。根據白鏡所言，雪公主被抓到琉球。於是五衛門一行人又趕往琉球……。

## 舞台六 京都

要到出雲，必須經過京都。小心！京都的舞台被視爲所有舞台中最困難的其中之一。你必須利用各式各樣的道具來掃除障礙。

## 舞台八 琉球

這兩個人到達琉球之前，却意外地遭到謎樣的木工般若們襲擊。到達琉球後，見了琉球王，得知城堡地下的秘密通道，他們通過了長長的地道之後，終於發現了雪公主……。

## 舞台二 四國

他們到達四國時，正好遇上大拜拜，看到許多戴著面具跳舞的人。另一方面，村民告訴他們，金幣貓最近行踪不明。但是他們在拜拜的廣場上，却發生一件意想不到的事情……。





## 舞台五 伊賀

這二人費盡千辛萬苦，終於來到伊賀的機關屋，遭到機器忍者們的襲擊。忍者屋的首領忍者佐助也在此時出現了。在五衛門一行人順利打敗佐助之前，萬事通老爺現身，叫他們前往出雲。

## 舞台一 江戶

住在江戶城偏僻小鎮上的五衛門和矮冬瓜在調查寺院女幽靈的事件中，遇到忍者貓阿黑。他們爲了要見到阿黑的首領金幣貓，決定到四國去。

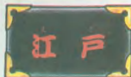
## 舞台三 淡路

五衛門他們救出金幣貓後，又得知江戶城的雪公主被綁架了。他們爲了要拜訪伊賀的萬事通老爺，便整裝要回到本州，路經淡路島，那兒有個很大的遊樂場在等著他們呢。

## 舞台九 大江戶城

終於救出雪公主並回到江戶的一行人，立刻趕到大江戶城去見王爺，把公主交還給他。本來以爲事情已經告一段落，圓滿解決了，不料王爺竟將公主綁走逃走了！究竟還會發生什麼事呢？

# 舞台一「神秘的女幽靈」「謎の女ゆうれり」之卷




最先登場的舞台是五衛門所住的江戶。從五衛門的家跑出來，遊戲便開始了。鞭打浪人，快到寺院去吧！不過，要仔細注意聽阿花的話。

寺院 はろはろでら

3D迷路(スリーディーめいろ)



守衛室 ばんや







飯館 めしや











## う 百貨店 よろずや



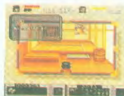
| 草鞋 わらじ |
| --- |
| 飯糰 おにぎり |
| 炸彈3個 ばくだん 3コ |

在前往寺院之前，最好先去百貨店。草鞋必須買3双以上，以求在寺院中快速過關。

若時間充裕的話，要記得順便帶飯糰。鬼會一個個接連出現，要保持相當的體力才有辦法應付。

## え 五衛門的家

出發點是在五衛門的家開始，是個三家相連的大雜院。



▲再回家看看有沒有忘記帶的東西！

## お 占卜旅遊

只要付20兩，你就可以占卜任何事情。如果錢充裕的話，可以試試看。如果出現吉兆，出此門時你將會碰到可賺錢的事。



◀你相信這老頭的占卜嗎？



## あ 打工店 バイトや

你最好在這裡多賺點錢，因爲隨著各個舞台的登場，你需要更多的物品，而強敵也會逐漸增加。所以盡量利用簡單的舞台，趕快賺錢，也不失爲一種聰明的辦法吧！打地鼠是一個可以輕輕鬆鬆賺到錢的方法。



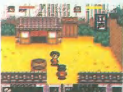
▲眞奇怪，這個老頭子爲什麼這麼高興呢？



▶只要一個個打下去，錢會一個個接著一個進來。

## い 阿花 おはなちゃん

在前往寺院途中，遇到求救的阿花。街上所有的人都被變成幽靈，阿花也不例外。爲了要解救人們不再受鬼的騷擾，就必須前往寺院打倒女幽靈。



▲「救命啊！」我們聽到了呼救聲，到底是怎麼回事呢？

## か 往四國的路

解決了女鬼事件後，五衛門一行人必須前往四國，於是到旅行社辦理手續。街上的大江戶旅行社正好有許多對你有利的安排。趕快把握這個天賜良機吧！



▲要走哪條路去？還是要和靜香小姐一起去？

## 從寺院回來

女幽靈原來是忍者貓阿黑（クロベエ）僞裝的。這件事已經解決了，街道又恢復了原來平靜的景象，似乎忘記了前陣子的恐慌不安。店舖也紛紛開始營業了。現在讓我們來看看五衛門他家，隔壁的阿花應該很高興吧。



▲從寺院出來，在地圖星印的地方將會發現一壺。



◀我們又要出去旅遊了，保重！

# 寺院
ほろほろでら

五衛門一行人爲見識女幽靈，來到了寺院。舞台上會有敗兵武者、雨傘鬼等各種鬼接二連三出現。不要管他們，繼續前進吧！




## あ隱藏在灯籠中的鬼火

鬼火分爲最初即在空中漂飛的，和從灯籠中飛出來二種。


◀從灯籠中飛出來的鬼火會向玩遊戲的人衝過來。


▶本來就在空中飛的鬼火，只是在固定的場所飛行而已。

## い注意陷阱

不知究裡就由上往下降的人要小心竹槍陷阱。


▲掉入陷阱裡體力會減2。

## う鳴鐘吧！

敲鐘後，畫面上的敵人就會全部被打倒，够方便吧!?


▲看，舒適便利得令人愛不釋手呢！

## え隱藏的通路

拍打這個墓的話，下面會出現一個洞，而出口就剛好在地圖前面。

◀下面是獎賞畫面。

## お突然出現的土老頭

這裡會有土老頭突然從土裡冒出來。但是只要稍微注意，就没什麼值得担心了。


◀咦，地面好像在滾動……。


▶看吧！果然不出所料，老頭子出來了！

## か大象

如果已經死了一次，只要拿到他就可以再從這裡開始。



## 首領人物 女幽靈

這個女幽靈會以丟2個盤子來攻擊。我們的攻勢就將盤子打回去，而且要靠其反彈打到女幽靈才行，不能直接用煙槍和金幣攻打。要注意盤子的移動方向，巧妙把盤子彈回去！剛開始會覺得很難，但是只要習慣了就好了。

◀躲避盤子的方法


▲不要盯著女幽靈看得出神了！


◀你最好往上打。


▲被逼得没辦法時，可用槍打。


▲太棒了！打倒女幽靈了！

# 舞台二「尋找金幣猫」「こばん猫を探せ」之巻




爲了尋找金幣貓，這二個人來到四國。根據大江戶旅行社旅遊小姐的說明，四國正好在大拜拜。不知何故，有許多戴面具的人夾雜在遊行隊伍中。

## 如何渡河

地圖上的星印處就是河流。平常沒有辦法渡河，但只要穿上三双草鞋就可以輕易渡過。

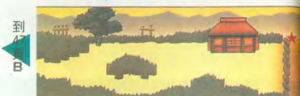


▲看！這就是河。一拔開腿就可以躍過了！





到47頁A



到47頁B

橋はし



到47頁C



到47頁D

## ㋒日記屋にっきや

一進入日記屋就要先寫（つける）日記。把所有的事記在日記上，以後就可以自由選擇到想去的地方。



▲太棒了！我會寫日記！我最喜歡寫日記了！





▶我要到夏威夷去，有沒有比較好的旅遊團。



飯館めしや







## 大江戸旅行社

四國之旅從大江戸旅行社四國分社開始。咦！剛才一起來的靜香怎麼不見了？暫且不管，拜訪一下四國一下也不錯！

## 土佐犬們

到了土佐就可以看到土佐犬。牠平時在睡覺，一見到人就會狂吠，是個狂暴的傢伙。



◀牠平常是這樣睡。



◀人一靠近，就會狂吠，令人害怕。

## ㋑到遊樂中心看看

鎮上的河谷間突然出現遊樂中心。在那裡可以玩「打磚塊」和「曲棍球」。此打磚塊同「射擊方塊」一樣，背景細緻處也做得很好。



◀用這麼大的監視器玩遊戲一定很過癮！



▲這個跟普通的遊戲有點兒差別。

## ㋐武道館どうじょう

在這個道場中會學到「拯救」和「飛行」的招式，但在這個舞台中並不需要，所以大可不必勉強去學。但是鬪志很強的人可以學學看。

| 招式 | |
|---|---|
| | 拯救おたすけ |
| | 飛行ひこう |




如果沒有草鞋，就無法越過河流。只好在岸邊閒盪啦！

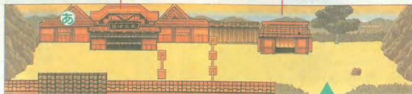
## いう百貨店 よろずや

| い | |
|---|---|
| | 草鞋 わらじ |
| | 簑衣 みの |
| | 斗笠 かさ |

| う | |
|---|---|
| | 草鞋 わらじ |
| | 簑衣 みの |
| | 炸彈3個 バクダン3コ |

温泉(おんせん)

村民的房子 むらびとのいえ







彩券屋 たからくじ

打工店 バイトや



44頁從A開始

44頁從B開始

44頁從C開始

44頁從D開始

到首領





## あ隱藏的通路

哇！這裡有秘道哦！就在温泉屋的左側。不知道熱水何時冒出來，眞令人提心吊胆。出口處是西鄉先生的銅像。隱密通路裡面有很多有用的道具可以利用。



◀「碰！」一聲，入口就出現了！

## 拜拜的廣場

五衛門他們被笛聲所吸引，走到了拜拜的大廣場。趕快把這些跳舞的人除掉，潛入裡面吧！但要注意，不能對付在上面打鼓的那2個人。



▲這就是那群在廣場上跳舞的軍團。周圍似乎瀰漫著詭異的氣氛…。

## 醉鬼

在拜拜中，到處都是喝醉的人。有人趁酒醉，把酒瓶丟過來，實在很麻煩。對付他們的方法是把酒瓶打回去。酒鬼被酒瓶打到的話，臉就會發青。



▲多麼危險哪！怎麼丟那些東西過來呢？實在太危險了！

## 首領人物 灯籠魔人

進入招樓裡，舞台的首領灯籠魔人早已在那兒守候了。想不到金幣貓被囚禁在這邊。趕快打倒灯籠魔人，救出金幣貓吧！他的弱點就是背上的灯籠。記得要先打白灯籠，再打紅灯籠，最後才攻擊魔人的臉。要用金幣攻打！




▲原來金幣貓被灯籠魔人抓走了。



▲爬上招樓吧！記得要先打白灯籠哦！



▲接著打紅灯籠，要注意火球。



▲最後將金幣丟向魔人的臉！要利用橫的柱子。

# 舞台三「機關遊樂場」「からくり遊園地」之卷

出發



到A




這個舞台沒有動作畫面，所以可以利用機會，好好兒地撈一票。如果不趁這個機會存夠錢，以後就會很辛苦。買個砂鐘來玩吧！


◀機關遊樂場的範圍相當寬濶，會讓你有不知身在何處的感覺。

賽馬屋 けいばや　配圖 えあわせ　村民的房子　打工店 バイトや　賭博屋 トバク



日記屋 にっきや　猜謎屋 クイズ　遊樂中心 ゲームセンター　村民的房子



雜技小屋 みせものごや



## ㊤波浪阿福

進入遊樂場之前的渡橋上，有波浪阿福把守，但是他沒有任何危險性。還有機關師也在橋上移動，不過也不會對我們有所危害。


◀從欄杆後面露臉的奇怪人物。




▲是紙飛機

## ㊥賣瓦片阿福

這個傢伙站在通往淡路的橋的尾端防守。用金幣攻擊是很有效的方法。

## ㊦百貨店

| 商品 | 日文名稱 |
|---|---|
| 草鞋 | わらじ |
| 砂鐘 | すなどけい |
| 飯糰 | おにぎり |

## ㊨外帶

漢堡店的菜單上有外帶的食品(おもちかえり)，具有與飯糰同等的功效。


◀給我一份外帶的雞肉堡！

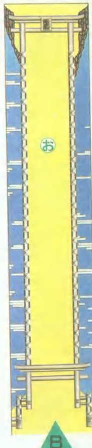
## ㊥大章魚和明石章魚

迫切想要繼續旅遊時，却又碰上了章魚。但是章魚很弱，用不著擔心。可以利用小章魚賺錢！


◀把明石章魚烤來吃吧！


▶會吐出小章魚的大章魚。


▲最好的攻擊方法是使用溜溜球。



# 舞台四「打倒阿福隊」「打倒!おたふく隊」之卷

## 大和（其1）

在淡路島打倒大章魚的五衛門一行，渡橋來到播磨。此處的重要地點是賣1UP板的百貨店。在前幾個舞台賺的錢够不够買呢？如果沒錢買，可以利用前面的打工店賺錢，這個舞台也有賣矮冬瓜的1UP板呢！

### あ在此處，讓我告訴你……

五衛門在向民家收集情報時，正好有位老先生來告訴他："我們只能在這裡偷偷談論……"



▲嗯，上上下下、左右……



▶結果什麼也沒有發生，真令人失望。

### い注意機器玩要小子！

在這裡如果碰觸到機器玩要小子，飯糰就會被扒走。



▲喂！那是我的！快還給我！

### う百貨店 よろずや

| 草鞋 わらじ |
|---|
| 飯糰 おにぎり |
| 1UP（五衛門的）1UP（ゴエモン） |

買2個的話1UP板的價格會提高到800兩。





### 錢形平次是相當強的

要對付這個快步跑來且使用金幣的傢伙很簡單，用金幣還擊就好了。



◀要避開攻擊相當難。



◀趁對方丟出金幣之前，我們趕快先用金幣攻擊他。

▲哈！以眼還眼，以金幣還金幣！

### え隱藏的通路

打此大雜院中間，就會出現秘道的入口。而出口就在大和百貨店的隔壁。



◀原來這裡竟然就是秘道的出口！



◀穿著3双草鞋就可以得到金貓。



▲走過秘道就到達大和。

### お五衛門就是我！

「只要有阿福隊，就會很辛苦！」哼！會說這種話的人，大概還不知道我是誰吧！



◀所以我現在正式告訴你，我是五衛門！

### 渡過攝津橋到河内

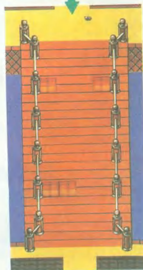
現在要從播磨渡橋到對面的河内。在橋上會出現鹿和灯籠官吏干擾五衛門。注意鹿是不能打的，只能避開牠們。也不要理灯籠官吏爲佳，趕快過橋。



◀打鹿要罰款，還是避開好。



▲不要理他，快過橋吧！




至下一頁

# 大和（其2）

從河內來到大和的五衛門一行，他們的目的是阿福隊的基地。此舞台上還有第二條秘道，別忘了哦！前頁提到過大和的百貨店有賣矮冬瓜的1UP板，要趕快存錢去買。大和的街道上有打工店和配圖店，可以利用打工店賺錢。在敵陣前面有鹿群，千萬不要誤打。

## い武道館

在這個舞台上用不著招式，但如果有錢的話，學一學「必殺」的招式也不錯。

| 招式 | |
|---|---|
| | 拯救 おたすけ |
| | 必殺 ひっさつ |

## え什麼是開關？


◀到了阿福隊的基地，就可以知道了吧！

## お操縱阿福隊的奇怪影子

根據這個人表示，有人在操縱阿福隊。到底是何方神聖呢？是不是到了阿福隊的基地就可以明白一切了呢？


▲告知黑幕存在的先生。無論如何，還是去看看吧！

## か衝入阿福隊的基地！

終於要衝入阿福隊的基地了。阿福隊的基地比以前所經歷的舞台都難上加難，所以要事先在街上準備好才能進去。對了，也不要忘了在日記屋寫日記。


◀從外表看起來只是個普通的寺院……


▲終於要衝進阿福隊的基地了！

接續前頁

到A

## あ隱藏的通路

從河內進去，打壞了附近倉庫的牆壁後，就會出現隱藏的通路。


◀哇！這裡有秘道吧！我們去看看！


▲出口就在隔壁的倉庫前面。

## 注意鹿！

在大和，鹿到處跑來跑去，最好能巧妙地避開牠們。如果眞的無法躲避，就只好把牠打死。


◀打死鹿要罰錢10兩，好嚴苛哦！


▶鹿只會在一直線上移動。

## う百貨店 よろずや

1UP板很重要，但更重要的是能保護身體的連環甲道具。

| |
|---|
| 連環甲 かたびら |
| 炸彈3個 ばくだん3つ |
| 1UP（矮冬瓜的） 1UP（エビス丸） |






A

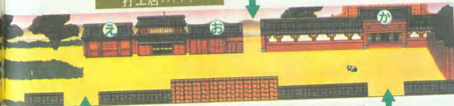
占卜 うらない




日記屋（にっきや）




打工店 バイトや




旅館（りょかん）

配圖屋 えあわせ



# 阿福隊的基地（其1）

終於到了阿福隊的根據地了。在各個基地裡會有各種阿福接連的攻擊，會感覺比較辛苦。但只要心情放穩，就可一點都不必在乎。



▲阿福隊的基地入口。究竟是什麼樣的敵人在等待五衛門呢？

## あ打倒阿福

倒立阿福每打到一次，他就會往後退一步。順利的話，可以把他打落洞裡。



◀雖然彎可憐的，但實在很令人雀躍。

## い注意吊單槓阿福的炸彈

不往上看的話可能忽略，要特別注意這個傢伙。



◀只要注意就沒什麼可怕了。

## う要避開滾動阿福才能前進

對付滾動阿福，要打3次才能打倒。他滾動的速度很快，是相當麻煩的人物。像這種人，最好不要理他，直接從走廊裏側通過。



◀走廊那邊來得比較安全。



▶走廊裏面右側藏有金貓。

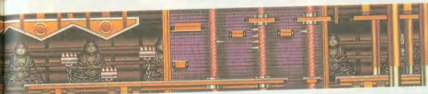
出發

到A

A







到B

B





至下一頁

## え踏一下回轉屋的開關試試看！

本以爲已經被逼進死胡同了，但是角落裡有類似開關的東西，輕輕踏上去看看。



▲只有超級任天堂才有的哦！

## お回轉刺

此處有帶刺，會回轉的柱子。看清回轉刺的行進方向，再捏準時間通過。習慣的話就沒什麼困難了。



▲哇！有點痛呢！



◀拿準時間跳過去！

## か吊天花板

每隔固定時間就會掉下帶刺的天花板。通過時，也會出現滾動阿福。



◀哼，我才不要被這種東西刺穿呢！



◀都已經在這節骨眼上了，滾動阿福還來攪局！



▶跳過去就好了！

## き乾脆跳下去！



▶從最初來看，剛開始還眞有點兒不安呢！

# 阿福隊的基地（其2）

繼續深入阿福隊基地。要與首領對決前，必須先經過需應用高度跳躍技術的房間，以及有槽溝的房間才可以達成願望。

## いえ回轉踏脚處

這裡先教你回轉踏脚處的移動跳法。首先ⓘ處先把下面的照片一一看清楚。看吧！習慣後就很簡單了！至於ⓔ的回轉踏脚處，只要按跳躍鈕就可以上去了。

◀最初教你踏脚處的移動跳法。

◀看準這個時機按跳躍鈕，跳！

▶看！不就上去了！

◀此地只要使用跳躍鈕就可以向上移動。

到A

か お え う い あ

繼前頁

到首領處

A

## あうおか壺

ⓐ壺裡是大象，ⓤ壺裡面是心，ⓞ壺有金錢，ⓚ壺有金貓。ⓞ壺的錢不要緊追不捨，如果跑得太過去，牆壁會變成扭曲帶，又必須回到出發點了。

▶一剖開壺，大象就出來了！

◀眞是太幸運了，體力恢復了。

◀如果因爲太貪財而是近牆壁的話…

▶會把你送回到出發點哦！嗚呀！

◀這是舞台上第4個金貓。

## 有槽溝的房間

這個房間有水果盤機器。只要踏在地圖上星印處（無限制），機器就開始轉動。

◀會有許多東西從這個機器掉下來。

| 金幣 | 貓 | 卷軸 |
|---|---|---|
| 心 | 炸彈 | 落空 |

## 首領人物 阿福

通過水果盤房間後，終於到了首領阿福的房間。剛開始在遊戲者的兩邊會出現一對双胞胎阿福，向你投擲發光的球。注意不要碰到球，用金幣攻擊双胞胎的頭部。把這兩人打敗後，首領阿福就出來了。只要站在角落，邊跳邊攻擊，就可以很輕易的打倒此關首領阿福了。

▲首領最後才出現。

▲搞不好這對双胞胎還比較難纏啊！

◀用金幣攻擊阿福

▶我打倒阿福了！

◀裡面的八寶小偷出來了！

# 舞台五「侵入忍者屋」「侵入忍者屋敷」之卷



**伊賀**

## 帶子狼

帶子狼會用槍射擊遊戲者。在被射擊之前，先發制人，用金幣攻打他！



◀好像在哪兒見過這個角色。

聽說伊賀的忍者屋有位萬事通老爺，五衛門特地來到伊賀的深山要拜訪他。




## あう百貨店よろずや

在伊賀有2家百貨店，尤其是う店，有鐵頭盔、連環甲衣和梅子飯糰。這些重要物品，要準備齊全。



◀洞口都不掛百貨店的窗簾，真是……

| | |
|---|---|
| あ | 草鞋 わらじ |
| | 炸彈5個 ばくだん5こ |
| | 飯糰 おにぎり |
| う | 鐵頭盔 てつカブト |
| | 連環甲 かたびら |
| | 梅子飯糰 ウメおにぎり |

## 旅館りょかん






## 注意落石



◀這地方實在太危險了！

## い武道館どうじょう

| 招式 | |
|---|---|
| | 拯救 おたすけ |
| | 飛行 ひこう |



◀在忍者屋中如果會飛，將會對你大有助益。

在這個道場中，要學習對你很有幫助的飛行術。




在這裡寫日記後，再向忍者屋挑戰。勤快是相當必要的。

◀只要勤寫日記，若不幸在忍者屋輸了，也可以重來。

## 注意洞裡會跳出山豬

這個山崖住著山豬。而山豬洞和店舖的洞是交替出現的，每隔一定時間山豬就會從洞裡奔出來。只要算準間隔就無所謂了。



◀如果沒錢，可以打山豬賺錢。



▶最後的那隻山豬會斜飛出來，要特別注意。

## 也要注意藏在樹上的忍者

這些在樹上的忍者會突然向你投擲炸彈。穿上3双草鞋，一口氣跑過去吧！



◀忍者會在這裡攻擊。



▶一口氣從不是樹影的地方跑過去。

# 忍者屋（其1）

下定必死決心的五衛門他們，開始向忍者屋進攻！這個忍者屋是名副其實的機關忍者屋，利用種種器物擊退各項機關吧！這裡的忍者比阿福隊更多。究竟能不能順利找出萬事通老爺呢？還是有其他的東西在等著呢？

## 接二連三出現的忍者們

這個屋內，有快跑忍者、繩子忍者、貼壁忍者、鍊條忍者、窗戶忍者等五類，個個都相當難纏。



▶這是快跑忍者，看起來很可愛。



◀他會飛起來射飛鏢，要特別注意。

◀打他的話，只有上半身飛走，下半身還會跑過來。



▶繩子忍者會突然丟飛鏢過來。

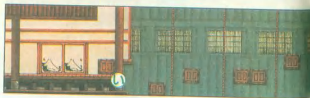


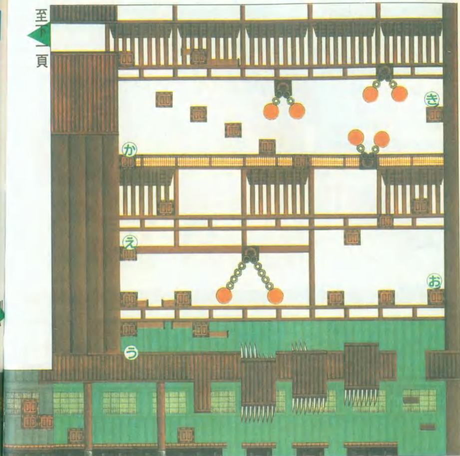
◀要或跑或跳來避開飛鏢。

出發

到A





至下一頁

## ㊀い隱藏通路

從㋑處進入，由地板下往左爬過去，便可進入到隱藏的通路㋐處。這條隱藏通道和以往的不同，自成一個舞台，出口處有金貓。



◀裡面有不同的機關，所以會變得很難。



◀大球會掉下來！捏準時間，跳。

## ㋒陷阱



▶此處有陷阱，掉下去的話……



◀就會回到原處了。

## 大鍊條鐵球

剛開始要坐上鐵球會相當辛苦，尤其是要換到另一個鐵球上時。如果不幸掉下去，就得重頭再來，實在很麻煩。初學者最好使用飛行術飛過去。



▶抓緊時間迅速跳過去。

◀上得去嗎？習慣後就很簡單了。

## ㋓㋔㋕㋖壺

㋓和㋔壺是金幣。㋕是招待貓，㋖是卷軸。沒有什麼大不了的東西啦！



▶這些都是不必特意拿取的東西。

# 忍者屋（其2）

別以爲剛才已經通過了所有的大鍊條鐵球，終於到了普通的走廊了。還早啦！鍊條鐵球又出現了。而且此地如果失誤，就不能到首領那裡囉！



◀鐵球很麻煩，還是飛過去吧！

## あいえお壺

あ和え壺是大象１和大象２；い和お是金貓。這些都很重要，最好能帶走，但不可太勉強。



◀進入裏面打破壺看看！



◀發現金貓了。

## 忍者

此處會出現鍊條忍者和窗戶忍者。這兩人都很囉嗦，要看清他們的攻勢再襲擊。



▶一旦刺到地面的話，就是我們贏了。



◀趁這傢伙放出迷你忍者前，先下手爲強。

到A

A

到首領處

續前頁

## 首領人物 佐助

忍者屋的首領是佐助。他雖然沒什麼力量，但你必須先與８位忍者對決，大概會滿辛苦的吧！



▲佐助和他的部下們。



◀首先是快跑忍者，他會躲在風箏下面進攻。



▶接著被鍊條忍者從兩邊夾擊，眞是太累了！



◀接下來是貼壁忍者，一個個打倒吧！



◀特別注意窗戶忍者，別讓他發動迷你忍者。



▶最後的佐助終於登場。



▲站在與佐助同一層來攻擊，並注意其四面八方的飛鏢。

## う陷阱



從這個陷阱掉下去只不過是個死門，放心吧！

▲怎麼會有這種奇怪的地方呢？

## 阿靜小姐

輕輕地把茶帶來，一跌倒就會潑茶攻擊過來，可用金幣打擊。



◀你不是故意的吧！

# 舞台六「恐怖天狗山之怪」「恐怖天狗山の怪」之卷



## 京都（左側）



### おか百貨店よろずや

| | |
|---|---|
| お | 草鞋わらじ |
| | 連環甲くさりかたびら |
| | 1UP（五衛門的） |

| | |
|---|---|
| か | 通行証つうこうてがた |
| | 炸彈5個バクダン5コ |
| | 1UP（矮冬瓜的） |

### う打工店バイトや

京都的山區很危險，先在街上把需要的東西準備好。



◀偶爾來收拾一下鬼怪如何？

### き3D迷路3Dめいろ

迷路中充滿各式寶物，進入的話不會有所損失，好好加油吧！



◀迷路一點都不可怕，勇往直前吧！

### く街上人家

京都非常廣大，果然有各類的人住在這裡。最好能聽聽街上人家所說的話。



▲▼打擾了，請把知道的事說出來，不要有所隱瞞。



### え彩券屋たからくじ

抽中頭獎，就可得到千兩金幣。這種一本萬利的彩券，可以賺大錢哦！



◀快中吧！快中吧！

### 尋找通行証

沒有通行証的話，就不能通過山的關卡。所以先在街上尋找通行証吧！這是基本



◀嗯，原來如此，我知道了。



### あ澡堂ふろや

打倒敵人，收集金幣所造成的疲勞，都可以在澡堂中恢復。

### い旅館りょかん

住旅館是恢復體力的最佳方法。























### ★通向關卡之路

一切整頓完畢就可以出發了。但從此處開始就會比較辛苦了。天狗山上有3個首領天狗和烏鴉天狗在虎視眈眈注視著。猴子也會吱吱叫著向你襲擊。脫離天狗山後，會遇到大瀑布阻擋。只要越過大瀑布就行了。嗯！真是辛苦。



◀從街上向前跨出一步便是險峻的山路。



▲狐狸啊狐狸，讓我過去吧！好我要過去了！

### 京都的食物

| | | | |
|---|---|---|---|
| 40 | 香菇飯 たけのこめし | 40 | 湯丸串 はなみだんご |
| 60 | 烤鰻魚 かばやき | 60 | 櫻花糕 さくらもち |
| 80 | 麥　飯 ひやむぎ | 80 | 八橋煎餅 なまやつはし |

# 京都

(右側)

## あ 武道館 とうじょう

這個道場教你「拯救」和「必殺」的招式，學起來不會有任何損失。

| 招式 | |
|---|---|
| | 拯救 おたすけ |
| | 必殺 ひっさつ |

## お 隱藏通道（2處）

咦，這裡又發現隱秘通路了！只要敲一下民家的牆壁，秘道就會出現。要穿3双草鞋才能安全通過。



▲哇！藏有許多的物

## 開發的題外話

# 五衛門傳記

### ①名字的由來

目前電動玩具界紅的發紫的大明星是「大盜五衛門」。請千萬要記得這個名字。他是個令人尊敬的奇妙人物，同時也是玩家期待已久的軟體之一吧！爲什麼要取「大盜五衛門」這個名字呢？這個名字的由來爲何？本秘笈的工作人員既有此疑問，便立即向軟體製作者查詢。據稱，要製造一個具有日本風格的探險人物，以「石川五右衛門」最適合，名氣最響。而「大盜五衛門」便是以他爲藍本。至於矮冬瓜，則是開發人員之一的綽號。原來他是因有衝勁才膺選的。如果以矮冬瓜爲主角，就太可笑了。



▲天下大盜石川五右衛門爾的是大盜嗎！

從前頁A




從前頁B



從前頁C



從前頁D




日記屋

從前頁E




## 扒手阿助

扒手阿助正悄悄地接近，要下手偷五衛門的錢包。他的手法非常乾淨俐落，一不小心就會成爲身無分文的窮光蛋。阿助一過來，就要立刻對其加以攻擊。不過換言之，你不覺得他也不失爲一個很好的角色嗎？



▲這種細長的眼睛，實在很令人討厭。



◀混蛋！快還我錢！

## 俠客 きょうかく

這種人是壞人，並且通常以三人組攻打過來。利用他們靜止時攻擊，便可將他們打倒。俠客是什麼呢？他們是江戶時代到處結黨賭博的頭子。



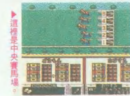
◀眼睛有傷痕。



▲五衛門遇到僵局了！

## いうえ 歡楽街 かんらくがい

附近是京都的歡樂街，還有賽馬，因此人很多，要特別小心扒手。買完東西如果還有剩餘的錢，到這裡玩玩也不錯。



▶這裡是中央賽馬場。

# 天狗山

## 狐狸，狐狸讓我過

走出街鎮進入山區後，狐狸就出來了。沒帶通行証的話，是會挨罵的喲！



▶別這樣說嘛！讓我過去好不好？

▲得到狐狸許可了，快跑呀！

到A

從狐狸開始

## 先從猴子開始

順利進入山區後，首先遭遇的攻擊便是猴子。這些猴子會從正面跳起來攻擊，很難抓準攻擊時間哦！



▲不要跳過來啦！你這傢伙！

## 一口氣跳過去！

爬到最高的天狗塔上，卻不知道下去的路的話，乾脆直接跳下去算了。



▲跳是跳了，可是……。



到B

A

到中首領處

## 烏鴉天狗

猴子的攻擊快結束時，就會出現烏鴉天狗。這傢伙挺麻煩的。看清他的移動方向，攻擊過來時便利用金幣反擊回去。



▲竟然會飛！真是太狡猾了！



▶把牠打倒，就會變成烤烏鴉了！

## 3個天狗

現在來到橫跨2座天狗塔的大橋了。這裡有青天狗和赤天狗。2個赤天狗會先登場，其中一隻被打倒後，青天狗就會出來遞補。赤天狗接近時，只要邊跳邊揮劍就好了。至於青天狗，他有鐵扇，當他把武器丟過來時，要趕快跳起來避開鐵扇。用金幣攻擊是最好的方法。這個地方若不戰鬪，便無法進入另一個畫面。所以逃走是沒有用的。



◀赤天狗並不是醉鬼



▶青天狗也不是貧血。



▲你們這些天狗根本不是我的對手，放馬過來吧！



B

# 瀑布

## 進入瀑布裏面

想要進入瀑布，必須踏著岩石隨之隱入瀑布裏面才可。岩石沒有露出來可是無法踏上去的。


▶站在這裡就會自動進入瀑布內。


◀進入時的狀況。半透明功能，超任不是蓋的。

## 魚和螃蟹

在岩石間往上跳時，會有鯉魚和螃蟹來干擾。用溜溜球與他們戰鬪吧！


▶這些鯉魚真是不速之客。


◀螃蟹有時也會靜止不動。

## 攀登瀑布

要想順利登上瀑布就必須考慮若隱若現的岩石，要拿捏準時間。還有鯉魚和螃蟹也會隨時出現，跳過去就好了。

## 壺也很重要哦！

在地圖的星印處藏有壺。要想取得壺，就得進入瀑布內側。


◀瀑布內側有壺。

## ㊇這裡有壺

這壺是大象，瀑布的右上方有３個壺，攀岩是相當困難的。在此處可使用飛行術。但如果失敗了……。


▶此處有壺，這會是什麼東西……


◀哇！太幸運了，是大象！

## 首領人物
# 歌舞妓

歌舞妓相當棘手，只有等她在箱子裡才可以攻擊。

她會灑出像雪花般紛飛的花瓣。炸彈是最有效的攻擊武器。但太接近她會有危險，你必須邊跳邊攻擊。歌舞妓飛上來時，要從下面爬過去。

◀歌舞妓就藏在裏面。

◀她最後一記攻勢是把假髮丟過來。


▲飄落的花瓣實在很麻煩，攻擊！


◀爬過去反而比用走的更快。

ボスへ

あ

ここから

# 舞台七「傳說中的白鏡」「伝説の白鏡」之卷

出雲

五衛門終於來到出雲這地方。聽說「傳說中的白鏡」在龍神池裡，於是，五衛門在龍神池周圍的村落搜尋。不知何故，這裡的鳶非常多，必須小心！往龍神池周圍的村落若只是一昧一方前進，可是又會回到原來的地方。










## 將鳶打落

最感麻煩的是鳶！鳥爲何有炸彈呢？最好從它的下方以金幣攻擊。



◀鳶會上下搖晃，要注意！

## 提燈官吏

五衛門本是大盜，所以最怕官差！尤其提燈官吏會丟擲燈籠，最感棘手。五衛門趕快把燈籠擊落吧！



▲奇怪！那麼多燈籠究竟藏於何處呢？



### あ百貨店 よろずせ

| |
|---|
| 草鞋 わらじ |
| 炸彈5個 バクダン5コ |
| 飯糰 おにぎり |

### え百貨店 よろずせ

| |
|---|
| 鐵頭盔 てつかぶと |
| 連環甲 くさりかたびら |
| 梅子飯糰 ウメおにぎり |

### い飯館 めしや

| 價格 | 品項 | |
|---|---|---|
| 40 | 麵條 いずもそば |  |
| 60 | 鍋飯 かまめし |  |
| 80 | 熱茶 ぼてぼてちゃ |  |










### うお武道館 どうじょう

| | | |
|---|---|---|
| う | 招式 | 拯救 おたすけ |
| | | 飛行 ひこう |
| お | 招式 | 拯救 おたすけ |
| | | 必殺 ひっちつ |



◀如能使用斗篷，會感到很輕鬆。

### か往龍神池

欲前往龍神池，好像是從牌坊進入。要渡過湖水到達池中央放置有白鏡的祠廟，這其中有連續的水道，很困難！



▲在牌坊前擺個照像姿勢吧！

# 龍神池

## あ發現了船

一直前進看到池塘時，請安心，因爲有船隻等候在那。

## い鳶的總攻擊

這附近鳶的攻擊性很厲害，趕緊擊落它們吧！否則它們會鍥而不捨地追擊。

## かき熟識的壺

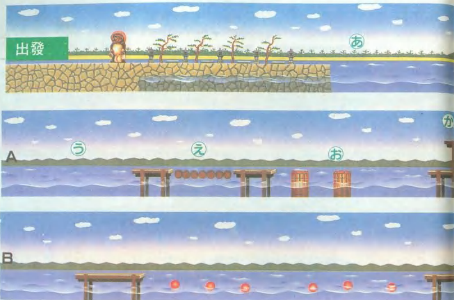
出現常見面的壺。か壺裡有時有黃金。招待猫，此時很重要。

## く回轉桶

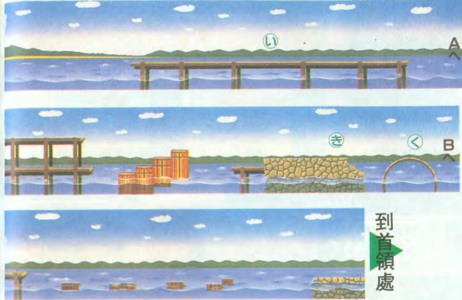
要有點馬戲團技巧才能通過此關。前進至此，須將體重加注於前，才會順利前進。同時，也須注意水中的魚兒。



◀老實說，其實也蠻有趣的。









## う落脚處下沈

供落脚處的圓木，只是浮在水面而已。所以，一踏上就要馬上跳過去，否則會隨著圓木下沈而掉落水中。



◀你看，沈下去了！

## え會掉落的橋

這橋非常差勁！因爲它的木頭已經腐爛，所以，一遲疑就會掉落水中，最好一口氣衝過去。



◀你看，橋掉下去了！

## お不安定的浮桶

浮桶雖然不會下沈，但跳躍時，若拿不準時機，仍會掉落水中，所以，很困難。



▶這點相當困難，還是暫時靜止不動爲上策！



◀這浮球太小了，要跳過去很困難。

## 首領人物 白龍

爲了保護祭祠中的「傳說中的白鏡」，所以，一直有白龍駐守著。白龍會從口中向3方向吐出火球，而後擴大，必須注意！從左右的一方避開火球。在白龍伸出脖子時，從它的下方潛入，以金幣攻擊它的頭部。如能反覆此動作即能擊倒它。之後，就會出現「傳說中的白鏡」。

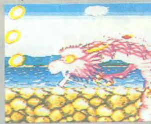


◀哇！出來了！



◀向上用金幣攻擊！

◀向橫的方向用金幣攻擊！



◀突然出現火球，趕快衝過去！

# 舞台八「拯救雪公主！」「ゆき姫を救え！」之卷

## 琉球

終於越海來到遙遠的南方琉球的一角落。旅程將接近尾聲，最後之戰即將來臨，加油吧！此處不知何緣故？出現很多戴著般若假面具的木工，聽說要新建築琉球城的樣子！




| | |
|---|---|
| い | 鐵頭盔 てつのかぶと |
| | 金鎧甲 きんのよろい |
| | 字典 じしょ |

| | |
|---|---|
| え | 草鞋 わらじ |
| | 炸彈5個バクダン5コ |
| | 梅子飯糰 ウメおにぎり |

## あ く 武道館 どうじょう

| | | |
|---|---|---|
| あ | 招式 | 拯救 おたすけ |
| | | 無敵 むてき |

| | | |
|---|---|---|
| く | 招式 | 必殺 ひっちつ |
| | | 飛行 ひこう |

## う 進入城中

這是進入城中的入口。琉球王正在城裡等待著。國王好像知道某種秘密。

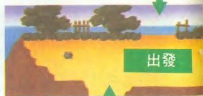


◀終於要見琉球王了！

## お 飯館 めしや

| | | |
|---|---|---|
| 40 | 琉球點心 ラフテー | |
| 60 | 琉球麵 おきなわ | |
| 80 | 琉球飯 ツユーシー | |




外國人的家






## 隱藏道路

琉球城中有很多的隱藏道路。而城堡附近的石獅像是入口處。攻擊星記號的像，便能發現隱藏的道路。字典與鎧甲縱然價錢很高，也須購買齊全。

◀發現了裝有一千兩的箱子，趕緊拿取吧！

▲喔！金招待貓出現了，可增加生命力了！






村民的家

村民的家



## 買字典

琉球住著很多外國人。所以，想要從外國人那兒得到情報，須先買字典，才能與他們溝通。



◀買字典以培養知識。




## き 打工店 バイト



▶向擦油漆挑戰吧！

## か 外國人

這些都是外國人，使五衛門大吃一驚！

外國人的家　日記屋 につきせ





▲嘰哩呱啦……

# 琉球城（其一）

## 琉球王的話

五衛門得到辭典後，終於能與琉球王溝通。從琉球王那裡得到一些情報。聽說石獅像的其中之一（左數第2）暗藏通路，但這比普通的石獅像更堅硬，須打三次，才可毀壞它。

## 到城堡的地下通路

這裡是到城堡地下通路的入口處。將石獅像打毀後，地下通路的入口於是敞開。即使再進入別的洞口，早先拿走的也不會再出現的。



◀此處有問題！敲敲看！

◀地下通道的入口真的打開了，到地下去探險吧！

## 地下的狐狸

從奇怪的地下道中出現了狐狸。勞駕你了，狐狸先生！



▲狐狸是如何來到這裏？



## あい不倒翁

在地下大肆暴走的不倒翁們。好似他們住在這裏，無法將他們一擊打倒，最好跳過以避開它們才好！



▲滾過來的傢伙。

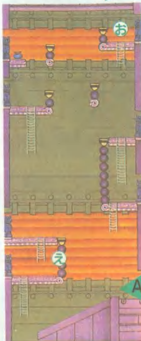
## う火不倒翁

滾動的不倒翁掉落火海中，因此形成火不倒翁。攻擊它也沒有用，最好把握時間溜過去。想辦法利用橋的彎曲處通過，如此可順利避開它。



▲這火不倒翁看起來很快樂！

至次頁



## お石獅像

從石獅像的口中會吐出火球，只要跳上來攻擊它的頭部，便可輕易地收拾它。



▲每家門口都可擺上一尊。

## え擺盪橋

若能穩定心情，此關並不難通過。從斜坡跳時，再往上爬再經由擺盪橋跳到其他樓梯。因為石獅像的臉部會有火球飛出，所以，要在樓梯等待時機，然後攀登到最右上角頂處攻擊石獅頭部。



◀沒抓好樓梯可會掉下去。

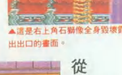


▶這擺盪橋可真令人害怕！



◀將這傢伙的頭部擊毀，便可停止火球的攻擊。





▲這是右上角石獅像全身毀壞露出出口的畫面。

從石獅像入口

# 琉球城
## (其二)

### あ來到城堡的後面

從地下通路走出來，原來是城堡的外側。這是為什麼呢？正在思量此事時，地板開始上升。

### い汽球不倒翁

五衛門正在吃驚之際，汽球不倒翁突然從頭上飛襲過來。此時最好以金幣擊落它。



▶汽球不倒翁破裂後，出現了迷你不倒翁。

### う這附近的木工

這附近的木工會亂丟鐵鎚，阻礙通過。此時，以金幣攻擊。



▶木工亂擲鐵鎚，很危險！

### 中首領 不倒翁敲磚

這舞台有中首領在。此傢伙就是不倒翁敲磚。只要靜待左右一端，趁移動時用金幣攻擊頭部即可，必須要有耐心。



◀在這位置等，是正確的！



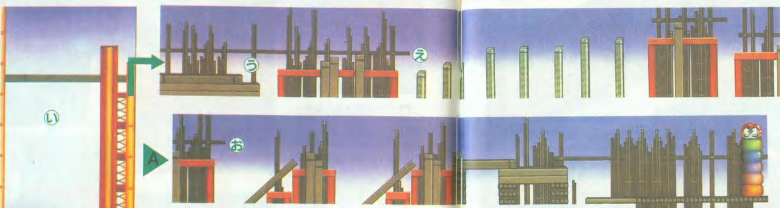
▲用金幣攻擊頭部。

### 跳躍

敵人頭部降低時，五衛門就要以跳躍來加以攻擊。



◀到這地步，只好跳躍攻擊。





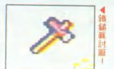





### 木工般若

木工般若到處走動著。他們與假面軍團是一夥。他們好像正在那改造可在空中飛行的城堡。究竟有何目的呢？

他們會丟擲鐵鎚，鐵鎚並且會在地面到處跳躍。所以，要注意鐵鎚的飛向，不要被擊中。



◀鐵鎚真討厭！



▲令人討厭的傢伙！

### え窄小的落腳處

這關很難。如果掉落，必須再從大象那兒開始。重新須邊用金幣攻擊般若邊前進（也可不管趕緊跳過去）。在此舞台上，須使用很多的金幣，所以，事先要盡量貯存。如果沒有金幣，便無法前進，縱有煙槍，也無法戰鬪。



◀一不小心就會掉落，好害怕喔！

### お麻煩的傢伙

一接近此地的木工，丟擲的鐵鎚便會攀登上來。所以，要有耐心等待它來到適當的位置，再用金幣便可簡單地擊倒！



◀在這裡勿恐慌，靜待般若木工靠近過來。



▲來到差不多的位置，趕緊快速一擊！

# 琉球城
## （其三）

### 接續前頁




## 手推車

戰勝不倒翁的五衛門和矮瓜冬來到這裡，不料地面突然爆炸，而掉落深淵。掉落的地方，正好放置有大象。接著，只見手推車自動地往地下通路衝過去，以後會如何呢？千萬不要慌張。不要隨手推車掉落。



▲轟轟，滑下去了！

## あい跳躍

在這裏，手推車將掉落在畫面外。所以，在掉落之前，必須跳起來，否則，會隨之掉落在畫面外。在あ地點，是不會掉落，請安心。在這裡若焦急可是會亂了陣脚，要跳到另一台手推車時要小心！



◀要飛了，準備好了嗎？



▶有沒有跳好？還是掉下去？

## う無法通過

只呆站在台車上，是無法通過此地的。要趴下否則將會被推落到手推車外。



▶會碰到頭喔！



## 五衛門傳記

### 開發的題外話 ②首領角色

這遊戲與衆不同之處是，有許多各式風味的首領角色登場。於是，我們攻略本的工作人員又湧上這疑問：「爲什麼會設定出此種首領角色呢？」，便請問柯拿米先生。據其所言：「日本式風味蠻能討好人，即使不易擊倒他也不會令玩者對此首領產生憎恨，這點上是很符合五衛門遊戲的一貫作風」。如此說來，也眞有道理。



◀阿福當首領，眞令人笑破肚皮！



◀這燈籠魔人沒有了燈籠，便是糊塗蟲一個。

## え不要跌倒

此地有障礙物等著。連著2次跳過去，便能克服。一旦搭乘時機沒掌握好，就會被手推車棄置不顧。隨時，要調整跳的距離，以免跌落！



▲怎麼這樣阻擋？眞是太卑鄙了！

## 不要被放鴿子

不要耽溺於有趣的遊戲中，而玩得太過份，小心被放鴿子!



▶掉落時想再爬回，是沒辦法的事！

到B

## お最後的跳躍

此手推車關的最後處是要跳躍到回轉台的台上。無論如何，不要著急！



▲好，讓我表現一下，跳給你看！




到次頁

## 有關下頁

剛結束手推車那關，接著有大回轉的關卡正等著。在此之前，若能立刻按暫停使用飛術，便可輕易地解決此關的。



◀這是下一個關卡場面。

# 琉球城
## (其四)

## 在海中？

成功地從手推車跳出來到此。究竟是何地？好像以海草爲背景的舞台。



◀只要注意放電不倒翁，便能順利通過。

## あ大回轉落脚處

▼這裡只是回轉落脚處而已。



▼必須計算好間隔才能飛過去，看看回轉幾次便可知道。



這裡是會回轉的落脚處。若能穩定心情，相信是沒問題！

## い跑著通過

哇！這汽球不倒翁又出現了！不要理會，快跑通過吧！



▲要跳時，注意不要與之相碰！



到首領處



## 首領人物
# 平衡不倒翁

## 發現雪公主了！



▶終於發現雪公主了！

終於發現雪公主了，但是雪公主被平衡不倒翁所捕捉。只好飛到鍋蓋上，才能到雪公主的身旁。過一會兒，吊著鍋蓋的繩子會降下，此刻，會從鍋中出現出關首領。



▲奇怪繩子怎會往上伸起呢？

## 於回轉中趁機攻擊！

蓋子在首領的周圍回轉。意外地只要攻擊它的頭部，即可輕易擊敗！難道，事件就此告一段落了嗎……。



▲用金幣攻擊它的臉部，然後立刻躲避

## 救出成功！？

順利救出雪公主的五衛門一行人回往江戶，將雪公主交給大江戶城的王爺。但沒料到王爺竟是假冒的。因而，雪公主再度被假面軍團給擄走。同時，五衛門也被關在大江戶城的地下室獄中。面對卑鄙的假面軍團，五衛門陷入嚴重的困局，結果會如何呢？















# 舞台九「救出雪公主」「ゆき姫救出絵巻」之卷




以爲救出了雪公主就此圓滿成功。不料情勢逆轉，反而被逮捕入獄的五衛門。此時前來幫助五衛門他們的是，曾在舞台四出現過的八重小姐。

因受其解救，五衛門又可再度朝向最終舞台出發。不過要如何從牢獄逃脫呢？牢中有許多的提燈官吏及槍砲隊看守著。必須看仔細來攻擊。

## い八重小姐再度登場!

在五衛門不知如何是好時，八重小姐出現了，爲他們開門解危。



▶能再見到八重小姐，眞是令人感動！




## えお牢獄裡的人們

這牢獄不僅關著王爺，還有其他的人。有空，仔細去瞧瞧，說不定能得到些情報。



◀這人好像在製造假鈔。



▲什麼？好像不認識你，但是…



◀在這地方，不要再提謎語吧！



▶要挖那一地方？等一下便可知道。




## う發現王爺了！

面對提燈官吏及槍砲隊等敵人，也不感氣餒的五衛門，終於發現關著王爺的牢房。爲了救王爺，不惜與接下的大首領戰鬪！



◀王爺這樣子，實在太慘了！

## あ從牢獄逃脫

正如王爺所說，只要敲打原先自己被關牢房あ處的牆壁，便能發現通到外面的道路。



◀想不到這兒竟有通道！

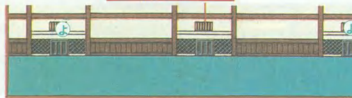


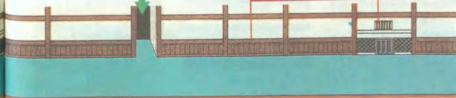
▶加油吧！最終的首領在等待著你。

## かき武道館どうじよう

| | | |
|---|---|---|
| か | 招式 | 拯救 おたすけ |
| | | 無敵 むてき |
| き | 招式 | 必殺 ひつちつ |
| | | 飛行 ひこう |

這裏有2個武道館，能學到全部四種類的招術。而無敵是此關最重要的招術。



# 大江戶城（其二）

順利從牢獄脱逃的五衞門。最終首領正在那兒等著。最後的舞台，沒有百貨店、飯館，也沒有遊樂中心，只有不斷的戰鬪而已。到首領前的這一段路程將會相當艱辛，好好加油吧！

## あ挖掘牆壁

此關，沒有任何的説明。大膽試試看吧！一敲打紅色的牆壁，就會消失不見。可以走上面的通道，不過，要注意陷阱！



▲走上面的通道，敵人攻擊較少。

## い注意陷阱

從屋頂跳到另一屋頂，要注意陷阱，跳不好可是會掉落的。



◀看我五衞門的高跳躍來閃躲你！

▶糟糕！是陷阱！

## う安全地帶

其實，倉庫的屋頂也是一個安全地帶。沒有敵人會上來，請放心！



◀到這裡先休息一下吧！

◀敵人來臨時，就用炸彈攻擊吧！

## えおか壺

え及お是金猫，而か是招待猫。金猫能使體力恢復，所以，要想辦法取得。此時，有槍砲隊正在守護，要小心謹愼！



▲為了以後著想，將貓取回吧！



◀能拿多少招待猫，就盡量拿吧！



▶首先以金幣攻擊槍砲隊。



◀擊敗槍砲隊，取回猫兒吧！

出發





到A





至次頁

## 城堡下的街市戰鬪

有關城堡下的街市戰鬪，要盡量在屋頂上移動較佳。因為，持棒官吏無法上去，所以，敵人較少。使用變化招術，一口氣衝過去，也是睿智的戰法。



▲尤其二樓屋頂最安全。可惜的是槍砲隊還是能够上的去。



◀會有許多敵人出現，此時無法一一將其收拾的。



▶在這時，使用無敵的變化招術吧！

## 鐵砲隊

槍砲隊出現了，會以散彈攻擊。而且在重要的關口駐紮著，眞令人討厭！



▶槍砲隊擺好這樣的陣勢，等待著攻擊。



◀槍砲隊的子彈這樣飛過來，應該是可應付的。



▶用金幣攻擊，最確實。

## き謎樣的棒

通道上立著這樣的棒是有何目的呢？是紀念碑嗎？實在令人想不透！



▶實際上，應該算做是街市間的關卡吧！

# 大江戶城（其三）

終於來到最後的舞台。此關並不難，加油喔！很遺憾，沒有對最終首領做一介紹，不過對玩到此的你應該也不是問題了吧！自己親眼目睹一下！

## ⓤ攀登樓梯

這樣的樓梯，若著急匆忙的話，反而會掉落下去。所以，要穩定心情。



◀跳上去的同時就要趕緊按十字鈕的上鈕。避免掉落。



▶沒搭上樓梯，好痛喔！

## ⓐ八重小姐三度登場！

走出城下的街道，一口氣爬上小丘，八重小姐正在那兒等候著五衛門他們。據她說，前面有空中飛行的城堡，同時大首領就在此城上。隨時給我們幫助的八重小姐我們敬愛你！



▲爬上小丘，八重小姐正在那兒！



◀一口氣爬向小丘，真疲勞啊！



▶進入空中飛行的城堡即可見到大首領。

## ⓔⓞ樓梯上的槍砲隊

位在樓梯上的槍砲隊，會令五衛門感到麻煩，因爲無法在樓梯間攻擊他們。所以，掌握時機先攀登上去，才有攻擊對方的機會。



▲不能在這兒浪費時間。



◀ⓞ處的槍砲隊一副巡視的樣子。



▶這樣子的話，就會自動消失！

## ⓘ大象

好棒！這是本遊戲最後的大象。特別難能可貴，就拿取吧！



▲不拿就可惜了。

## 在雲上飛移

要利用雲上間的飛移才能走到空中城堡。只要一踏上雲，雲便會消失要小心。可能的話，就用飛術吧！



▶一坐上雲，雲便會消失。



◀過一會兒，會再出現。



▲移動的雲，坐上去是不會消失。

## 大首領的城堡









## ⓚ五衛門終於來到最後的舞台

終於進入大首領城堡內。有何等人物呢？享受戰鬥的樂趣吧！祈求戰鬥勝利吧！



◀城堡中有最終的首領。

### 怎麼會這樣!!



















接續前頁

## 終於發售!!超期待動作RPG

「薩爾達傳說，諸神的神秘三角體」，沿襲以往薩爾達系列的魅力於其中。從諸神的天地創造至海拉爾王國所傳承的悲劇根源和衍生神秘三角體的秘密由來，都在此交待的清清楚楚

# 薩爾達的傳說

## 神々のトライフォース
かみがみ

## 攻略之道

薩爾達傳說的來龍去脈、完整的道具標示及解說！簡潔完整攻略步驟!!

新型式迷宮座標攻略，詳細的故事流程解說和一大張地圖附。

# 神秘三角體的謎現在要公開了

在超級任天堂電視遊樂器發售之初，預定系列中的「薩爾達」終於發售了！既然是超級任天堂，聲光效果自然也更加強化，謎題方面和機關裝置也都提高了不少。

「薩爾達傳說」的故事背景是發生在比「林克的冒險」年代更加久遠的海拉爾國。而神秘三角體之謎和前兩代作品中出現過的首領其加農的誕生之謎也將在此集中揭曉。

光從時間看來，主角當然不是林克，不過却和林克一樣是左撇子，看來海拉爾國左撇子的人還不少！

迷宮和場景和遊戲體系十分接近第一代的『薩爾達傳說』，所以標題還是沿用『薩爾達傳說』，希望玩過第一代的人無論如何也來玩玩看。


▲發售消息一經披露，很多人就引頸企盼。


▲包含許多解謎重點的動作RPG。

## 遊戲系統和第一代類似

第一代中，當迷宮和場景切換時，畫面也會隨之改變，但在此代中則不是如此，在某些迷宮或場景上是以超過2個畫面寬的空間來表達的，如此一來就可自由地捲軸畫面，做到流暢的程度。除此之外，也與前作相同當走出畫面之外即會切換成另一畫面，這點上對迷宮或場景上而言都是一樣的。

以場景來講和第一代不同的是有了村子，但是並不是當來到村子的標誌時，畫面就改變成村子的圖面。而是像任天堂版的『Mother』中一樣，是沒有村子和場景特別的區別，而是房子和場景地圖是融合成一體的。一進入房子或迷宮中就會改變圖面。


▲這次的迷宮和第一代的迷宮幾乎是相同的造型。


◀鎮和場景地圖是一體的。


▶戰鬥還是一般熟悉的型態。

## 謎和機關裝置大幅提高

第一代中，迷宮或場景上的牆上經常會隱藏有秘密通路和房間，尋找這些東西變成很重要的事。這一代裏還是有上述這些機關，而且還須一邊在各處安裝炸彈，一邊尋找各種機關。主角的動作也增加了許多種，因而有的變成要好好利用他的動作去解開謎，還有一些身體的衝撞和跳下的動作也是經常須要運用到的。

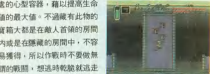
在『薩爾達』系列中，使用這些動作去發現隱藏房間是屬非常重要的動作，因爲那裏往往會有重要的寶物或敵人首領。要是能找到地圖和羅盤（コンパス），就可以知道迷宮的地形和敵人首領的所在地。不過前往首領所在處的方法和謎題仍是有賴你去解決。在遊戲的後半段時大都通路隱藏起來的場面居多。


▲增加了各種技法和動作，只要能夠靈活運用，謎題自然可迎刃而解。

## 沒有經驗值

在這個遊戲中，沒有經驗值，所以不管和敵人交戰多少次都不會變得更強大。增加的方法是要以拿取強力的道具之後才能變強，或者拿到散布於各處的心型容器，藉以提高生命值的最大值。不過藏有此物的寶箱大都是在敵人首領的房間內或是在隱藏的房間中，不容易獲得，所以作戰時不要做無謂的戰鬥，想逃時乾脆就逃走，以防止體力無謂的消耗。

在不減少生命力的前提下，運用主角的各種動作和道具與敵人作戰或逃跑是比較理想的，在面對那些非戰不可的敵人時，要儘量保持生命力來進行遊戲才是明智之舉！


▲跟再多的敵人連續作戰也不會增加等級的。

# 和神秘三角體有關的神話，戰爭…

玩遊戲之前，必須要先知道海拉爾的歷史和神秘三角體（トライフォース）的神話，在此略提一二。

神秘三角體是由三個三角形所組成，事實上每一個三角形都象徵了一位神明，當初三位神明聯手創造了海拉爾國，並且把神秘三角體留下來，這點可由曾經住在海拉爾國最接近神明的民族，海利亞人的遺跡書籍中可得知，書籍上即記載了「力量之神」、「智慧之神」、「勇氣之神」創造海拉爾國之事。

這個遊戲就是以神秘三角體爲主線而發展的，究竟會有何種進展呢？



▲海拉爾國的大地是由「力量之神」、「智慧之神」、「勇氣之神」所創造的。



▲海拉爾國是個有著適於動物生存的森林的美麗國度。

## 神秘三角體的神話

在海拉爾還沒有人類出現的年代，三位神明來到了一無所有的世界，以各自的力量創造了海拉爾國。「力量之神」用火熔化了山，創造了大地，「智慧之神」創造了科學、魔法，並賦予自然秩序，「勇氣之神」創造了地上爬的、空中飛的所有生物，最後留下神秘三角體來治理世上的一切。

記錄下這個事實，並將之流傳後世的海利亞人，是被挑選出來，能聽見神的聲音的人民，所以有又大又高的耳朵，感覺敏銳又會使用魔法，他們就以這種能力傳給子孫魔法和預言。





◀標題的畫面也有三角形。



▲畫了三位神明和海利亞人的圖是從海利亞的遺跡出土的。

## 加農的誕生

神秘三角體有驚人的神力，得到的人能達成所有的願望，許多人爲了獲得這個力量，都四處去尋找。某日一群強盜偶然間發現了通往神秘三角體所在聖地的入口，強盜們爭先恐後而打了起來，最後加農洛夫（ガノンドロフ）贏得了勝利，成爲首領，通稱魔盜族加農。這時，第一代中的首領加農於焉誕生。

▶海拉爾是光明的世界。



▲神秘三角體所在的聖地，現在已經成爲充滿加農邪惡的黑暗世界。

## 封印戰爭和王者之劍

沒人知道得到神秘三角體的加農有什麼願望，但是從那以後，海拉爾國就充滿了邪惡的氣息，不吉利的事開始接連不斷地發生。海拉爾國王召來了海拉爾的七位賢者和騎士團，派遣他們去封印邪氣冒出來的地點，另一方面，海利亞人也經由神諭得知，神明爲免衆人遭受得到神秘三角體的惡人傷害，鑄造了一把能驅除邪魔的王者之劍（マスターソード）。只有眞正的勇者才能使用。最後賢者們和騎士團用盡所有氣力，付出了極大的犧牲，終於封印成功，此戰稱爲封印戰爭。



▲過去的聖地，現在是加農居住的黑暗世界入口，也就是封印戰爭之處，騎士團完全犧牲，而賢者也終於封印成功。



▶封印時所用的王者之劍，目前在迷惑森林深處安眠，能拔出劍的勇者會出現嗎？

## 祭司阿格尼姆的企圖

封印戰爭之後幾個世紀，原本和平無事的海拉爾國開始發生了原因不明的災禍、瘟疫，及旱災等等，連魔法也解決不了。當時出現的是阿格尼姆（アグニム），他用了不可思議的魔法平息一切災厄。國王很高興，認爲他也許是七個賢者的再生，遂邀請他來當該城的祭司。國王把國家交給阿格尼姆之後，阿格尼姆就開始隨心所欲，爲所欲爲。現在，甚至想要篡位，然而，他的眞正企圖是進一步地解開封印。但是、要解開封印的條件，是必須將具有7個賢者血統的女兒們作爲犧牲品貢獻出來，阿格尼姆就運用自己的權力去尋找這7個女孩。



◀海拉爾城的阿格尼姆。

▲這是邪惡的祭司阿格尼姆，他是不是加農的爪牙呢？



▲7個有賢者血統的姑娘，一個個成爲犧牲品。

## 就像連環漫畫般過去發生的事的展示畫面。

在這個遊戲的展示畫面，就有前面所提到的過去發生過的事情，像連環圖畫般。遊戲開始前，應該先慢慢地欣賞一下吧！

像這種開場的展示畫面中，由於隱含有遊戲中可供解謎的要訣，因此，不妨注意看看。對於第一代任天堂中『薩爾達』的遊戲迷來說，也許會覺得心焦，但是爲了要了解遊戲舞台的設定，還是看一下才好。

遊戲開始時，給主角取個名字吧！雖然像林克，但仍有所不同。



◀關於神秘三角體。

▶戰爭發生了。

◀關於封印戰爭。

▶一切都已成爲過往雲煙。

# 薩爾達的傳說

## 封印與薩爾達公主

阿格尼姆利用他的權力，已抓了6個人去做犧牲品。最後、更想抓具有第7個賢者血統的薩爾達公主作爲犧牲品。

主角無論如何要預防封印被解開，並必須救出薩爾達公主，薩爾達公主被作爲犧牲品的日子迫近了……遊戲就從這兒開始。

主角的目的就是打倒邪惡的祭司阿格尼姆，以保護封印，而被犧牲的姑娘們也許仍存活在某處。

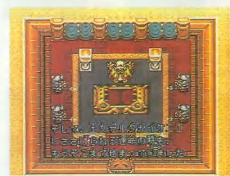




▲阿格尼姆把7位具有賢者血統的姑娘，一個個犧牲了。



▲薩爾達公主成爲犧牲品已迫在眉睫。





▲救出薩爾達公主和保護封印同樣重要。

# 控制器的鈕要充分活用

本遊戲是屬基本的動作性遊戲，控制器的鈕一定要充分運用。每個鈕的功能都是固定的，因此，記得其功能，好好運用是非常重要的。由於已經變成超級任天堂版，因此各種的動作都將變成可能的。扛或跑這些動作，都是可用於解謎上，或是使用道具來破除謎題，還有戰鬥以外的各種動作也都要嘗試，在這個遊戲是非常重要的。

聽了其他人的話就可拿到寶物，像這種簡易解謎的方式在這兒是沒有的，大部分要靠自己的力量，自己尋找、自己發現。

## A鈕

A鈕的用途非常廣，除了下面提到的4種之外，還可以做不同的動作，下面4種是基本的。

其他的動作有「拉」，在平地或是迷宮有樁或石像，會妨礙通行的地方不妨試試看，也許能移動或敲打。一邊按住A鈕，一邊要按與障礙物相反方向的十字鈕。

得到水蹼這種道具的話，就可以在水中游泳。




▶站在對方面前和其講話。




▶可噠噠噠地跑。




▶把草和壺等拿起。




▶要開寶箱必須站在其前面。

## B鈕

在普通攻擊時，按A鈕就可以揮劍。揮劍時的畫面很清楚，刀法等都可以看見，任天堂版第一代的林克感覺是把劍突出前刺的動作，相對於此代是劍從左往右轉，變成了從側面砍的樣子。

除了普通的砍狀攻擊之外，另外也還有回旋斬和衝刺斬等的特殊攻擊方式。當然『薩爾達』系列中，從劍尖發射出來的光束攻擊仍然保存著。






▲用劍在攻擊時，相當漂亮。

## Y鈕

在遊戲當中，有一些道具可尋找出來或者得到，欲使用這些道具時要用Y鈕。使用開始鍵，會變成道具一覽表的畫面，就在該處利用畫面選擇想使用的道具，選擇的道具全在畫面左上方的櫥窗顯示出來，隨時可以確認。

在道具中，有些是需要魔力的，一旦沒有魔力值時就無法使用的場合也是有的。你可觀察畫面左上方的長方形計量器來衡量。綠色的話，魔力是滿點；黑色的話則是空的。魔力的上限在生命力上升時也是仍保持不變，因爲並沒有什麼隨著水準的提升而上升。因此，從遊戲的一開始到最後，魔力的上限是固定的。若是感覺減少的話，就要盡量補給，一邊補給一邊進行遊戲。

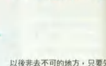
此類道具必須考慮時間、地點、有效地使用。



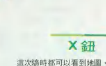

▲使用弓箭時，箭暫時必須留在弦上。



▲回力鏢，向敵人飛去。



▲用冰凍棍，敵人都會臉色發青而結凍。



## X鈕

這次隨時都可以看到地圖，在平地可見到海拉爾全部的地圖，以及自己周圍的擴展地圖。擴展地圖可使用十字鈕來改變場所，而各場所的平地情況，比全體地圖可看得更仔細。另一幅地圖有表示出處在現在位置的主角的臉，以及下一步驟將要前往的地點，以X記號表示。也許這X記號不一定馬上就是下一個目的地，但却是以後非去不可的地方，只要先以X記號作爲目標去玩這個遊戲的話，就沒有問題了。



▶隨時都可以看見。



◀按X鈕就出來的地圖。



▶擴大地圖可自由移動。



# 在攻擊面也可以用種種技法

在行動面即然可以做各種動作，因此，在攻擊面也能施用種種活動是當然的。在遊戲的序盤，自己的生命力少，同時又有動作相當討厭的敵人阻礙是相當麻煩的。因此，用現在要提的技法去進行爲佳，如果不用這些技法的話，那麼很容易就被打倒。最先，主角的劍相當短，因此若不是非常接近敵人的話，就不容易攻擊成功。如此一來，自己也容易受傷。總而言之和敵人要盡量保持距離作戰，比較理想。

## 旋轉斬

B鈕持續地按住，那麼劍便可以積存力量，此技法能瞬間一下子放出比平常攻擊好幾倍的威力，因此強勁的敵人也可以輕鬆地打倒。伴隨的另一點是可以回旋攻擊，因而可以使自己周圍的敵人受傷，又可以在積存力量的情況下走，所以當敵人一接近的話，就能馬上給他點顏色瞧瞧。

在遊戲的序盤中，這是非常便利的技法，只要好好使用，那麼在迷宮前進應該相當輕鬆。在最初的迷宮要練習到完全熟悉運用自如。

這個技法的缺點是無法連續使用，等敵人接近後再要積存能量，就變成危險的動作了。



▲劍尖會閃爍是積存能量的證據



▲回轉一圈，即使周遭被圍住也沒關係。

## 用道具攻擊

道具中也有攻擊用的道具，及攻擊補助用的道具。弓箭是作爲攻擊的強力武器，但是因爲箭數是受限的，因此不能亂發。箭的剩餘數字，畫面上都有表示，炸彈的數目也會一起表示。回力鏢或冰凍棍是攻擊補助的道具，回力鏢可以暫時停止敵人的活動，冰凍棍則會讓敵人結凍。在敵人靜止時攻擊的話，很輕鬆就可以打倒。

另外不同的攻擊方式是把草、石頭拿起來，向敵人丟擲過去也相當強力。



◀用草丟向敵人也可以。



▶弓箭是對首領等相當有用的武器。



▶炸彈也可以作爲攻擊用的道具。

薩爾達的傳說

## 衝刺斬

沒有得到飛馬鞋（ペガサスのくつ）這項道具，就無法做衝刺斬。此技對敵人在直線上並排時等等，是非常方便的。

由於是因爲把劍突出來跑，因此在正面碰到的敵人都會受傷，因而可以貫穿過去。在跑的時候因爲是處無敵狀態，所以可以放心使用。

▶也可以拿來當作猛如快速割草的功能。

## 光束攻擊

對玩過第一代和第二代的人來說，認爲利用由劍發出的光束攻擊當然一開始就可以使用想法的人很多，但這一代一開始的時候並不能使用，尚未得到比最先所拿到的更強的劍的話，就無法使用。

這種光束攻擊是生命力滿溢時，一揮劍就可由劍尖發射出來的，可以對於遠處的敵人攻擊，因此非常有用。但是只要受到一點傷害，生命力減少的話，在未恢復生命力全滿之前就無使用了。理想狀況最好是利用光束攻擊來加以前進，但是並不那麼容易。



◀光束攻擊是對遠處的敵人有效。





▲星形光的劍氣還從轉邊飛去。

# 迷宮及平地有許多敵人

迷宮和平地一般都散布有許多敵人，一開始曾經提到過，因爲沒有什麼經驗值，因此不必勉強將之打倒也可以。複數的敵人出現時，只要打倒會阻碍通行的敵人以此方式前進較爲安全。若不是以如此保持生命力的戰法，以後會很艱苦。

在迷宮中被打敗的話，那麼要再開始遊戲是要從迷宮的入口開始。可恢復生命力的藥，必須做萬全的準備，充足後才向迷宮挑戰，打倒首領一定會有心形容器出來，因此一定要加油。

薩爾達的傳說

## 任何敵人都有特徵

敵人因爲有不同種類特徵的行爲，因此要能夠了解這種敵人的行動模式去攻擊較爲有效。另外有較強的敵人等等，但這些只要用箭或以放置在迷宮中的壺去丟擲，也許很容易就打倒了。在迷宮的黑暗之中，有必須使用手提油灯（カンテラ）前進的地方，由於不知敵人位置，容易戒慎恐懼，担心其突然來襲。所以，在黑暗的迷宮中，要特別愼重前進，不小心就會受傷。



◀在黑暗中突然出現的傢伙。

◀一接近就會靠過來的傢伙。



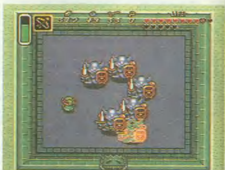
▲瞄準這兒發射雷射光，像座砲台的傢伙。

## 迷宮裏面一定有首領

迷宮的首領一定藏在迷宮的深處，在序盤的迷宮感覺上雖然不太明顯，但只要故事一進行下去的話，在某處的首領應該會出來。在迷宮中，只要找到地圖和羅盤，就會知道首領的位置，但並不會顯示通往該處的路。通往首領的路要靠自己找出來。



▶有主角幾倍大的首領。



▲首領都是強敵，要仔細觀察其動作等等，來確實攻擊。

### 妖精可以幫助人恢復生命力。

在『薩爾達』系列中，妖精一直扮演替人恢復體力的角色，這次也是一樣，遍尋各地去尋找也是有趣的，因爲多半都是在隱藏的房間之中。因此，只要可以找到這間房間，那麼在迷宮前進應該相當輕鬆。

在平地上也是一樣，要盡量去發掘出來，然後把那兒記下來。妖精是會飛的可愛傢伙。

▶這裏居然也有妖精之泉。





# 得到道具就可以提升威力



道具多半在迷宮的寶箱之中，迷宮中只有一個寶箱內有特別重要的道具，但也並非那麼容易就可以得到裏面的寶物。因爲打開巨大寶箱是需要巨大鑰匙的，如果沒有找到，那麼寶箱中的寶物就無法獲得。

在這個遊戲中，可以找得到的道具和提高威力是相關的，因此可以的話，要邊蒐集寶箱的道具邊前進，要儘快找出強力的武器來變強。

## 也有解謎需要的道具

第一代要破壞迷宮或平地之牆垣需要炸彈。那麼燃燒樹木，移動岩石，尋找隱藏房間等這對二代而言都是一樣的。因此，要破壞牆垣，推動岩石等，必須使用威力手套這種道具。解謎的方法應該也很多，這一點一定會讓玩者煩惱的。



▶炸彈要安置在各種地方。



▲牆垣要好好檢查，有無懷疑之處必須好好確認。

## 有這麼多的道具

在此處提到的道具，是在迷宮可以領到、撿到、找到的，然而，把這些東西都找出來，是加強自己的一種方式。



**手提油灯 カンテラ**
在黑暗的迷宮中前進時是不可或缺，在灯籠內點火。



**回力鏢 ブーメラン**
丟向敵人時，可以在一定的時間內，制止敵人的活動。



**炸彈 ばくだん**
用炸彈的暴風去吹走敵人或者毀壞牆垣。不過在附近的話，主角也會受傷。



**瓶 ビン**
能裝各種東西，最多可以擁有4個。



**捕蟲網 むしとりアミ**
要抓在草叢、樹等處的蟲時使用。



**姆多拉書 ムドラのしょ**
這是海拉爾的原著民所留下來的書，於解古代文字時所需要的。



**弓箭 ユミヤ**
若是有弓無箭也沒有用，這是屬強力的武器。



**魔法之粉 まほうのこな**
把這些散佈在草或怪物等，會變爲各種東西。



**魔鏡 マジカルミラー**
在迷宮中用的話，一下就可以回到入口。



**魔槌 マジカルハンマー**
只要在阻碍進行的樁或是障碍物上一打，就可以通行。



**帶鈎鏈條 フックショット**
會伸縮的鏈條前端帶個鈎，可去拿或抓住遠處的東西。



**陶笛 オカリナ**
優美而有悲傷音色的陶質蛋形吹奏笛。



**冰凍棍 アイスロッド**
放出強力的冷氣，用這種冷氣可以讓敵人結凍。



**火焰棍 ファイヤロッド**
發射火焰攻擊敵人，也可以作爲手提油灯的代用品使用。



**魔力披風 マジックマント**
可讓穿著的人隱形起來的魔法披風。



**索馬利亞之杖 ソマリヤのツエ**
利用神聖的力量，由杖尖產生威力磚塊。



**聖光杖 バイラのツエ**
從此杖的前端發出神聖的光包圍着主角，來阻止敵人的進攻。



**心形容器 ハートのうつわ**
拿到此道具，生命力的上限會增加。



**盧比 ルピー**
在海拉爾國等於金錢，有1、5、20單位的紅寶石。

**爆炸徽章 ボンバー**
在主角周圍引起大爆炸，讓敵人受傷。

**冷氣徽章 エーテル**
強化冰凍棍效果，讓畫面內的所有敵人結凍。

**地震徽章 シェイク**
動搖大地，讓畫面內的敵人停止活動。

**飛馬靴 ペガサスのくつ**
得到此靴的話就可以跑。

**威力手套 パワーグラブ**
可以提起更重的東西。

**水蹼 みずかき**
得到水蹼可在水中游泳。

**項鍊 ペンダント**
刻着勇氣、力、智慧徽章的項鍊。

# 雨夜中、遊戲悄悄地展開了

ＲＰＧ遊戲的開場大都是從意想不到的畫面展開。這個遊戲的開場是從下雨天的晚上，主角和他的叔叔在睡覺時這種相當安靜的畫面展開序幕，這種寧靜就是屬於暴風雨前的寧靜。

遊戲終於要開始了，但本遊戲和只沿着這個故事進行的遊戲有點不同，雖然也有一脈相承的情節，但也可從此處有好幾條分支。在這些分支中，也可以找出道具或是可以解開原有情節之謎的暗示。


▲主角和叔叔二人在一起過著平靜的日子，但是……


▲也有附屬遊戲的事件，或是藏有非常有用的道具的隱藏房間。

## 美麗的海拉爾是舞台

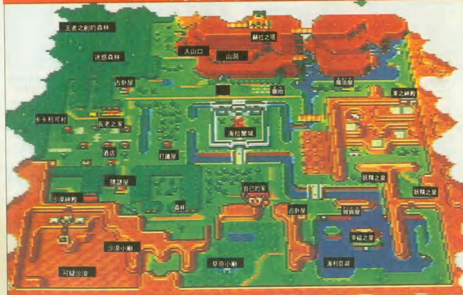
主角住在海拉爾國，那是一個漂亮的國度，有青葱的樹以及清澄的湖等等，如此美麗的國度，豈能讓阿格尼姆或是加農他們破壞呢？如果海拉爾陷入了住在黑暗世界的加農手中，就會變得一片黑暗，並充滿邪魔的世界。

為了要拯救這個國家，只有向加農取回神秘三角體，從神秘三角體來達到新的願望，而在這個漂亮的海拉爾國找回和平。這國家內有許多不可思議的場所。


▶綠色豐富的海拉爾國。


▲從海拉爾高地往下看的景緻很漂亮。

## 海拉爾地圖






## 從哪裏傳來女子的聲音

主角在睡夢中聽到有女子對他說話的聲音，她說被捉起來關在城中地下牢，希望主角去救。醒來之後，環視家中，才發現了正在做作準備的叔叔。

原來叔叔也聽到聲音了。叔叔看見了主角，就告訴他說早上會回來，就出去了。叔叔出去之後，還可聽到女子的聲音，主角就很着急地隨著叔叔之後出去了。


▶此聲音是薩爾達公主發出的！


▲叔叔說早上會回來，就出去了。

## 在傾盆大雨中向城出發

外面正下著大雨，但仍可聽見女子的聲音。城是到了，但在城的正門前有士兵守衛。究竟哪裏有進城的入口。

遊戲剛開始時，主角都沒有武器和防具，也不會和敵人戰鬪。城的周圍會有士兵告訴你控制器的操作方法。遊戲中做新動作時，會有教人操作方法的訊息出現。第一次玩的人別忘了聽此訊息。一邊聽，一邊前進，或許可成為解謎的暗示。


▲外面下著大雨，有閃光，所以，畫面有時會變亮。


▲城的正門前有士兵守衛，不讓人進去。

## 設法進入地下牢吧！

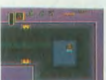
要進入城的地下牢不可由正門進入。一定要由城東庭中隱藏的落穴處潛入才行。

入城後的主角最先見到的是在地下全身受傷的叔叔。奄奄一息的叔叔將劍和盾交給主角就死了。這時才首次得到武器。得到武器即表示前面會有敵人毫不留情地來襲。

從這裡開始，此故事會突然急轉直下。最先寧靜開始是短暫的。此後，終於要開始作戰了。起先，主角當然弱，所以，要好好使用回旋斬等等的技法去作戰比較好。

寶箱等也散布各地，所以，一定要盡取去取得比較好。

因為此遊戲並非水準提高了就變強，所以，對戰鬪的動作方面如果不習慣的話，也許會是一番苦戰。


▶戰鬪由此開始。


▲由某處能進入地下。找找城的周圍。

◀有寶箱就要拿。


▲不知道發生了什麼事，不過，叔叔奄奄一息地倒地了。

薩爾達的傳說

# 首先要找出薩爾達公主

求救的人是薩爾達公主。她被阿格尼姆捉去關在城中的地下牢。7個賢者的子孫薩爾達公主是以心靈感應向主角求救的。

公主所在的地下牢是在城中的地下深處。要到達那裏之前，一定得和幾個敵人作戰，不是簡單地就可救出公主的。雖然都是弱敵，但主角的生命力也非常低，作戰時盡量別受傷。

## 城中有謎

要入城中有謎。所以，在城中當然也有謎。有的房間一進去，門就關起來了。有的房間你不知道怎麼進入。還有，以普通方法打不開的寶箱等等的謎。這些在任何迷宮中都有。一定要仔細考慮之後再行動。但敵人也會趁機步襲，所以不可放鬆。

在迷宮要活用地圖而前進。迷宮中一定有地圖和羅盤等道具。一得到地圖，即可知道此迷宮的大概形狀。羅盤會指示首領的位置。己進入過的房間，或尚未進入的房間，由顏色的深淺可以分辨。



▲在各種地方有各種機關

## 從城的地下往城內去

叔叔倒下的地方雖然是城的地下，但並不通地下牢。要進下地入牢，要先進入城內，再由城的1F到地下牢。

這裡的地下雖然不寬，但有敵人。在此作戰是此遊戲的第一次戰鬬。有個寶箱放有回力鏢，別忘了拿。



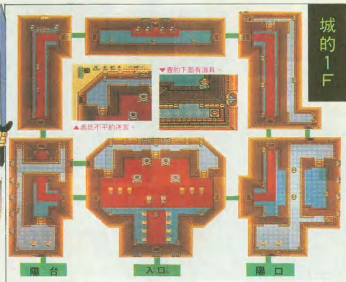
▶由城的地下先走出外面，再進入城內。



▲第一次作戰，別緊張。






▲高低不平的迷宮。

▼壺的下面有道具。

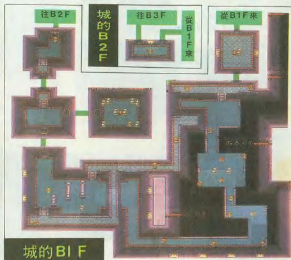
## 要仔細考慮要戰鬬或逃亡

第一次玩此遊戲的人，我想在此會被打敗。要度過此處，就要有效地使用回旋斬。習慣之後就不覺得怎麼樣了。但對於第一次玩的人而言，可能是第一個難關。



▶雖然是第一個迷宮，但在寶箱中有以後要用的道具。

▲這裡沒有柵欄，一掉下去就會受傷，也可以把敵人推落下去。






## 薩爾達公主在這裡

來到這裡的話，要救出薩爾達公主就快了。但在關著公主的牢前，有個揮動鐵球的鐵球魔人等著。除非將他打倒，否則無法救出公主。要打倒他的要點，是用回力鏢去停止其動作，再攻擊，或用在附近的壺丟向他也可以。最要避免的是像普通一樣，用劍攻擊。如果不小心接近的話，會成爲鐵球下的犧牲品。對這個傢伙的攻略法，對於迷宮內其他的敵人也有效。所以，在到這裡之前，要跟迷宮內的小嘍嘍充分練習才好。在這一帶實際上只是序盤，但可能會感受到敵人攻擊的厲害。

打倒鐵球魔人的話，就能救出薩爾達公主。關於以後的行動，要聽公主的話去做。根據公主的說法，公主的父親有個舊識的神父在附近，要去那裏。在城的2F好像有什麼秘密。要走回剛剛來的迷宮，向2F去。

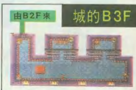


▲把這傢伙打倒，救出薩爾達公主。他可是相當強哦！

來到這裡把敵人打倒的話，回程就沒有敵人了。所以，趕快前進吧。



▲救出公主，2人前進。



# 救出薩爾達公主，就逃出城去

通到教會的迷宮黑漆漆的，要靠手提油灯的光來前進。手提油灯的光照得不遠，並且只能照主角的前面，所以，如果有動作快的敵人的話，在不知不覺中就會被接近。所以，要隨時注意自己的周圍而前進。

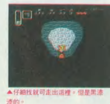
由地下牢到教會，是和薩爾達公主一起前進。薩爾達公主跟在主角的後面，不會受傷。

## 城的2F有秘密

關於城的2F的秘密，只要聽公主說就可得知。不過，要自己玩一玩來確定一下。

在這裡聽了公主說才知道秘密。她說前面也是有和這裡相同前進的地方。把薩爾達公主帶到教會去後，就變成一個人冒險，到那時候就必須靠自己一個人的力量去想了。要識破秘密才行。有關推動王座露出秘道，公主會教你這個的秘密的。

▲薩爾達公主跟在主角後面走，而會受傷。



▲仔細找就可走出這裡。但是黑漆漆的。

▲這一樓的某處有秘密。要仔細聽薩爾達公主說，就簡單了。

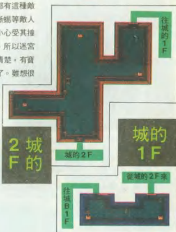



## 黑漆漆的迷宮，用一盞手提迷宮前進

前面黑漆漆的迷宮仍然持續著。在這裡出現的是老鼠或蛇等。這些敵人會5、6隻地團體出現，動作很快，而且會突然接近主角，有點麻煩。在明亮中不怎麼樣的傢伙，在黑暗中就另當別論了。在黑漆漆的迷宮中，到處都有這種敵人。有蝙蝠或蜥蜴等敵人，在黑暗中要小心受其撞擊。因為很暗，所以迷宮的形狀多半不清楚，有寶箱可能會錯過了。雖想很快走完迷宮，但在這裡的寶箱中，也許會有特別的道具，要仔細地找。



▲用聚光處理，以手提油灯前進，很有氣氛。




## 用手提油灯點燃灯籠。

在黑漆漆的迷宮中，有時有的地方會有灯籠，可用手提油灯點燃。一點火的話，迷宮內會暫時明亮。由於光亮度共分3階段，因此要全明則須3個灯籠都點火才行。地圖有點暗，是因為在第1階段的亮度狀況下。要注意的是，用手提油灯點燃灯籠，是須要魔法力量的。



▶這就是灯籠，要點火。



◀點燃灯籠的話，就有這種程度的亮度。

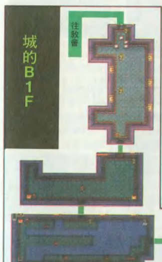
## 磚塊或牆壁有秘密

在迷宮中要注意的是別忽視了寶箱。但有可疑的磚塊或牆壁時也是要注意檢查的。因為那可能是打開秘密房間的開關，或是進入秘密房間的入口。秘密房間不一定在迷宮，不過，那裏面當然會有對於冒險者有益的道具。要睜大眼睛仔細檢查。



◀要仔細看看牆壁等再前進。

▲這裡覺得有點可疑，不過，目前缺少炸彈。如果有的話就好了。




從城1F來



## 神父在教會等著

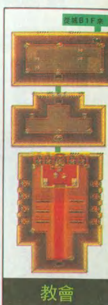
通過黑暗迷宮就到教會了。剛才走過的迷宮，是從城通往教會的通路。

把薩爾達公主送到神父身邊後，就聽聽神父說主角今後該做的事。



▲要聽聽神父說今後的目標。








薩爾達的傳說

# 蒐集項鍊然後到迷惑森林去

現在主角的目的是打倒祭司阿格尼姆，欲打倒阿格尼姆須要有傳說中的劍，亦即王者之劍（マスターソード）。想獲得此一只勇者才能使用的寶劍，得先蒐集勇者的証物──「勇氣」、「智慧」和「力」等三種項鍊。這些項鍊隱藏在海拉爾國各地的迷宮。

各迷宮裡有較城内迷宮更複雜的物品和強敵，未能打倒迷宮屋裡的首領的話，就無法獲得項鍊。每一首領均爲強敵。

## 東之神殿

這裡有第一條項鍊。迷宮規模頗爲龐大，但地圖並不複雜，所以，只要小心前進即可。以弓箭對付首領頗爲有效。



◀這個迷宮裡有漆黑處。



▲巨大的圓球滾過來的話就趕快跑。



▲邊跳邊畫圓圈，看起來行動笨拙，要隻隻打倒他們。

## 赫拉塔

想進入來此須經過很困難且複雜的山道，山頂上的塔亦成迷宮狀。塔裡的迷宮是所有迷宮中最複雜的。迷宮内的裝置若不善加利用，便見不到首領。首領是無殼、軟綿綿的海蛆，由於立足險地，所以很難進行戰鬪。



◀到處都有洞，很可怕！

▶有複雜裝置的迷宮。



▲眞是奇妙的首領，但與其外觀相反，會陷入苦戰。

## 欲拔出王者之劍必須先打倒三隻首領

當獲得三條項鍊後，就要趕快到有王者之劍的森林裡去！僅勇者才能使用的傳説中的王者之劍，只有它才能對抗阿格尼姆。此劍最主要的是和主角威力的提高有直接關係，它比過去所擁有的任何劍都長，且能砍殺稍遠距離以外的敵人。只要生命力飽滿，便可用此劍作光束攻擊。避免生命力減少，好好運用光束戰略的話，戰鬪應很輕鬆。



▶項鍊和劍相呼應。



▲王者之劍被拔出來了，此後就全仰賴這把寶劍了！

## 沙漠神殿

欲進入迷宮之前要先解謎，因爲有一尊大臉形的岩石堵住入口。要先設法移開這尊巨石。

這座迷宮是位於沙漠中，酷似蟻獅的敵人到處都是，要注意！其他強敵是會瞄準主角發射砲的砲台，若正面挨砲會受到頗大的傷害。首領是三隻沙蟲，會在沙中進進出出，所以很難集中攻擊。



▶趁他露臉的瞬間攻擊吧！



▲後面挨雷射砲攻擊的話，會疼痛難忍！



▲從沙裡時出時進，神出鬼沒的，很難瞄準。



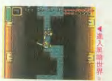
# 是打倒邪惡祭司阿格尼姆的時候了！

獲得王者之劍，和阿格尼姆對決的時刻終於來臨。對決之前要補給齊能恢復體力等的道具。阿格尼姆可能在海拉爾城所研究解開封印的戰術，不快打倒他的話，封印或許會被解開呢！說實在的，和阿格尼姆的對決，以序盤中最爲精彩。前頭尚有迷宮，強敵擋在主角面前呢！

# 薩爾達的傳說

要前往海拉爾城和阿格尼姆對決時，發生了令人難以置信的事。不知爲何，薩爾達公主再度被俘虜，會被當作第七個犧牲，在主角之前進入黑暗世界去，然後阿格尼姆也會消失。

再度找到阿格尼姆，主角向他作對決的挑戰，但阿格尼姆很強！　不知要用什麼方法才能對抗此一強敵？　看來只有展現王者之劍的實力了。



◀進入黑暗世界。



▲薩爾達公主爲什麼又被抓了呢？多麼可怕的阿格尼姆啊！



▲等一等！薩爾達公主將被作爲第七個犧牲，會被奉獻呢！

## 和阿格尼姆對決

阿格尼姆在屋内邊移動邊展開攻勢。他用大火球、炸裂彈和落雷攻擊主角，要邊躲開這些攻擊邊反擊他。

主角打倒阿格尼姆並不成問題，不過，在阿格尼姆死亡的瞬間，主角會被移動至某處，那是個完全陌生的地方，此後該怎麼辦呢？又、薩爾達公主的安危亦頗令人擔心。

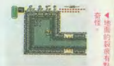


▲只要有王者之劍，便可對抗阿格尼姆的強力攻擊！

## 此後會如何呢？

不知此後目標的主角，這時要先看看地圖畫面。某處應有打X的記號，要先朝X記號處進行遊戲，如此一來，今後的目的或目標應一目瞭然。就要一意義而言，遊戲從這兒才眞正展開，此後要靠自己的思考力去冒險，解開謎底而返回海拉爾國。

當第七個犧牲被供奉後，封印就能解開，其後在海拉爾國……。



◀地面的裂痕有點奇怪。



▲陌生的迷宮比過去的迷宮更可怕，這到底是哪裡？



▲邊左右搖動邊攻擊的首領，長尾巴是他的武器。

# 順路 3 卡卡利可村 カカリコ

## 在這裏搜集冒險的情報

走出教會暫時往西走，通過了在場景上的拱門，那裏就是卡卡利可村，有相當多的建築，村人很多，所以只要打聽一下就能收集一些有關冒險的情報。偶而也會發生一些意外的事，其他有道具店或放置壺的地方，或是一些洞窟，要檢查看看。冒險所必需準備的道具應該能得到。



◀接近村子，就有一個牌子寫著「卡卡利可村」，所以覺得很親切。

▶這裏是村的入口，總覺得有很熱鬧的氣氛。

### 1 原來你變成了通緝犯！！

一看村子裏的告示牌……。原來你已經成爲綁架薩爾達公主的通緝犯，這眞是所謂的「冤枉」。



◀我救了薩爾達公主啊！

### 2 在村子裏的角落也有很多洞窟

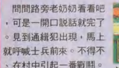
村子北方有洞窟的入口，裏面放著壺，不過究竟要如何才能上到上頭呢？好像要從井口才能到達的樣子。



◀在入口的附近有壺，很値得期待。

### 3 與老奶奶搭訕……

問問路旁老奶奶看看吧，可是一開口説話就完了。見到通緝犯出現，馬上就呼喊士兵前來。不得不、在村中引起一番戰鬪。



▶饒了我吧，我是冤枉的！



◀能不能給我什麼情報呢。

### 4 這個洞是什麼呢？



▲從這兒不能進洞，該怎麼辦呢？

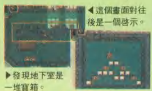
### 5 沒有門的小屋子



▲爲什麼沒有入口呢？是不是要從上方掉下去呢？

### 6 這個房子有點奇怪

這個房子裏的氣氛，和普通建築物有點不一樣，太陽光從窗口射進來，很亮。在後面的門也令人不放心，因爲裏面有人那就打聽看看吧。



◀這個畫面對往後是一個啓示。

▶發現地下室是一堆寶箱。





### 7 發現道具店！！

談到村鎭，沒有道具店怎麼行呢？這家店道具種類雖然少，但都是重要的，爲了要買道具，要好好的存錢。



▲最左邊的是能恢復體力的藥。

### 8 販賣瓶子的老爺爺

不知道瓶子做什麼用的人應該很多，實際上這瓶子能裝入從魔法屋買來的藥水，是一必要的容器。當然除此之外還能裝入其他的道具，這對冒險是很有用處的哦～。



▲露天商人眞新鮮。

### 9 聽聽孩子講什麼話

在這個家裏有一個生病的孩子，寂寞的睡在床上，因爲很可憐，所以跟他講講話吧，對他親切一點的話，也許會給你一些好消息。



▲喔！好可憐喔！可是爲什麼沒有情報呢？

### 10 有風向鷄的廣場

村子中央有一個相當寬的廣場，中間有顯目的風向鷄，有一點奇怪，是不是裏面藏著什麼東西。愼重起見，去檢查看看吧。



▲風吹的時候，也不會轉動。

# 順路 4 東之神殿

## 第一個考驗在等待著你

在卡卡利可村做好了冒險準備，就朝向海拉爾中央的東方位置的神殿去，離開村子有相當的距離，途中的路不是一直線，所以要用全體的地圖，一邊確定位置，一邊前進。神殿中可得到要拿取王者之劍所需的3個徽章之一。



◀東方神殿的全體圖，沒有繞到下面的話就進不去。



◀附近的場景也有這麼奇妙的地方，這座橋是要到神殿去的一個目標。

## 附近的場景

神殿附近有斷層的地面，稱爲迷宮。並不是這麼容易到達神殿的入口，而此附近場景上面的敵人也相當強。

### 這個傢伙要從斜面接近！



◀像章魚一樣的怪物，從上下左右四方發射子彈，要從斜面接近才不會危險。

### 初看時好似不像……



◀猜想怎麼會有個恐怖的石像在這裏？想要走過去……

▶一接近，顏色變了，會邊跳過來邊攻擊。

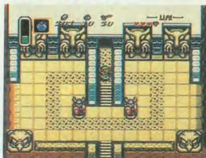
### 在這種地方竟有小廟!!



▼裏面有一個老人，實際上這個人會給你很重要的建議。

▲在這場景稍爲低的地方，像小廟的嘴巴似的路口。

### 這是神殿的入口!!

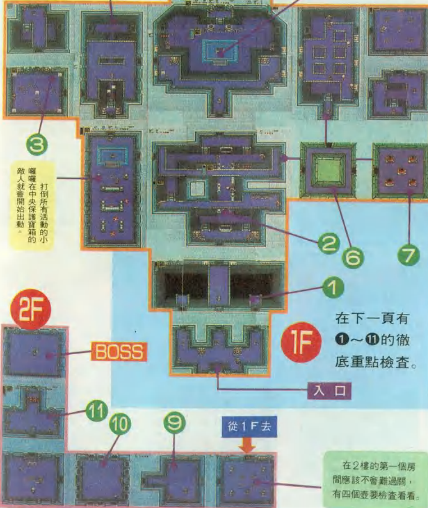


▲有股詭異感覺的神殿。入口樓梯的兩端也有敵人，要視無若睹的快跑進入。



## 神殿內部

雖然只有兩層樓，但是一樓却相當複雜，道路糾纏一起，同樣的房間也有非要走兩次不可的地方。又有各種的陷阱會防礙去路。




在下一頁有❶～⓫的徹底重點檢查。

# 重點檢查

## 1 下面是無底深淵



◀從這裡掉下去的話就完蛋了。

## 2 巧妙避開鐵球前進吧！



邊藏在道路2旁的凹處邊前進，鐵球有大小兩種，特大的會封住通路，要注意。

▶最重要的是以不要慌亂爲要領。▲趁大的球通過的瞬間，出發吧！



▲終於到達，馬上向側面逃。

## 3 注意骸骨

好像人的骨頭散亂的房間，一進去骸骨的妖怪會馬上一湧而出。



◀用5個壺來戰鬥有效。

## 4 這個石盤要特別檢查！

這看來像開關，其實是石盤，寫著這樣的訊息。究竟是誰，爲什麼要給我建議呢？



◀什麼什麼，這裏有能打壞堅硬鎧甲的武器，令我不禁燃起很大的希望！

## 5 寶箱裡是什麼？

房間裏放著龐大的寶箱，但是沒有很大的鑰匙好像打不開的樣子，裡面的寶貝似乎令人能夠期待的樣子。



▲小鑰匙不能動彈，找找看有沒有大鑰匙。

## 6 迴廊的房間

這房間出入口有三個，一旦進入裡面，沒有按神秘的開關，什麼地方都出不去，敵人就要追來，趕快找呀！

▲這房間沒有燈，只有依靠手提油燈。

## 7 死胡同的房間

這裡是死胡同的房間，有著似乎有重要東西在裡面的預感，裡面有很多壺，全部查查看，但是骸骨的妖怪很多，要注意。



▲壺和骸骨同時發現，還是戰鬪優先！

## 8 黑暗處，敵人很多

一進入，被提燈照到的大群敵人，雖然有燈，但是點燈之前，要把弱的敵人打倒。



▲爬到二樓的樓梯，不過，敵人很強。

## 9 開關隱藏在那裡？

有三個強敵在房間中央固守著，巧妙的把他引誘過來，趁機按了隱藏開關的話，就可以趕緊到下一個房間。



▲一個一個把他打倒也可以，夾著尾巴逃走也可以。

## 10 從四方襲擊過來的鐵球

從四方牆壁嘩啦出現的鐵球陷阱，要小心不要碰到鐵球，先找出隱藏的開關才行。



▲處處有安全地帶，喘一口氣，加油吧！

## 11 在入口前有強力敵人

門的前方有兩個最強的敵人，解決了他們之後，就能進入首領所在的房間，因此要加油！



▲這些是沒有接近就不會動，用弓箭一個一個把他射倒，幹掉。

## BOSS 德格阿摩斯

### 攻略捏準時間非常重要!!

在房間中到處跳來跳去的六個首領，只有一個一個用弓箭把他射倒，沒有其他辦法。



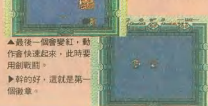
▶畫著圓圈迴轉，在這用弓箭射擊。



▲沒有把箭射多的話，就無法打倒。



◀排成一列逐漸逼近的時候也有。



▲最後一個會變紅，動作會快速起來，此時要用劍戰鬪。

▶幹的好，這就是第一個徽章。

# 順路5 可疑的沙漠 あやしのさばく

## 從砂的下面爬出許多妖怪

首先地名非常可疑，在這裡雖然是以得到勇氣的徽章爲目的，但也有麻煩的陷阱，如果沒有解開謎的能力的話，要進入到裏面是很困難的。妖怪很強，尤其從砂的下面出來要特別注意，跟他戰鬪賺盧布也好，但乾脆36計走爲上策比較快速得到徽章也説不一定。


▲接近沙漠地面會變成茶色。

### 附近場景


▲即使如此的地方也有洞窟，是什麼？還是迷宮呢？

### 奇怪的老人


◀無論如何講話他都保持沈默，假若把木牌拔起的話，可是會死命地追著你的哦。不要管他比較好也説不一定。

### 敵人不斷地出現！


◀動物的白骨一大堆，令人感到毛骨悚然。

▶從沙的下面有妖怪出來了，快溜呀。

### 沙漠的神殿

神殿內部有一與衆不同的迷宮。牆壁很堅實，但地面有時也保留砂地的地方也有。在這樣的地方，從像螞蟻地獄般的漩渦處會出現發出火彈攻擊的妖怪，須要格外地注意！


▶這傢伙從沙裡面冒出來發射子彈，眞是麻煩的傢伙。

◀與東之神殿相同，這個討厭的傢伙在這裏也會出現。

◀以敵人當中而言是屬於較弱的傢伙，但是不小心遇到也是蠻嚴重。

▼這是神殿的入口處，但是要如何進去這裡，要先解決卡在入口的障礙才行。




▲發現到羅盤了，首領的場所地點清楚指出。雖然高興，但是途中敵人的陷阱和難題仍是堆積如山！

### 這洞窟是什麼？

在神殿後側發現這樣的地方，但入口處的岩石阻擋不能進去。要先拿到力量手套才能進入。


▲守備這麼堅固，一定有什麼東西在裏面。

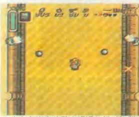
## 神殿內部複雜的陷阱很多

神殿的構造，中央有很大的空間，周圍有小房間的感覺，各房間各有不同的謎題和陷阱等待著，不僅妖怪而已，連鐵球等不能攻擊性的東西也會襲擊過來，眞令人受不了！如果進入不能對其攻擊只能閃躲的房間的話，首先先觀看房間的全體構造，想想哪裡有開關，覺得可疑的，或者有問題的牆壁要去推推看，把壺拿起來看看，在這樣的房間，待的越久，受的傷害越大。而且有些敵人是只能使用弓箭才能將其打倒的也有。

### 出口打不開哦！


▲要讓敵人全滅嗎？還是什麼地方有開關呢？

### 充滿了鐵球


▲也有在東之神殿出現過的鐵球陷阱，並不大，但數目很多。

### 這樣的地方也



◀咦？沒有敵人，正覺得幸運時……。

◀想不到地板一個一個飛起，攻擊過來囉！

### 全方位光束!!


◀定期回轉，視線與敵人同一方向時，就立刻發出雷射過來。

## BOSS 拉尼摩拉 —用弓箭作遠距離攻擊!!

首領是像蜈蚣的三隻沙蟲，在地底走動，突然飛起來襲擊，用劍也可以，但是自己會受到傷害的情形較多，最好的方法是用弓箭攻擊，敵人的弱點是頭部。

### 利用這瞬間！


▶如果剩下的弓箭少的話，用劍戰鬪，這時候以露出頭時的瞬間攻擊爲要領。



◀有三隻，一隻隻正確的射殺。


◀過份走動的話，就不容易打到頭，以必要最低的動作來避開敵人，打頭。

# 順路 6 赫拉之塔 ヘラの塔

## 到達那裡的幸苦的最後考驗



▲在樵夫家附近的山的入口，用力量手套扳開石頭便可進入。

終於面臨最後的考驗！我們要攻佔北山頂上的赫拉之塔，這座山的入口在樵夫家附近的洞窟。一進入洞裡，馬上會碰到一個聲稱遺失燈籠的老人。把他送回他位於洞窟出口附近的家，可獲得謝禮。要對他親切，才能得到有關海拉爾和赫拉塔的資訊。



▲洞窟內有落穴，掉落不僅會受傷且會重返入口處。



◀最初洞窟的出口，是斷崖上大岩石會轟轟掉落的危險地帶。

## 尊重老人！ 便會有好事……





◀遺失燈籠，動彈不得的老人從後面跟過來，最後……。



◀▲把他送回家可獲得各種資訊。

## 上上下下，下下上上的複雜迷宮

通往山頂的道路非常險峻，有不少岩石會滾滾掉落的地方，構造非常複雜，宛若迷宮。要有挨到落石的心裡準備，並非攀登才能到達山頂，要作各種嘗試！



▲此洞窟是前往村莊的捷徑，感覺辛苦就回去吧！

◀下面視線所及之處就是山的入口附近。跳下去或許能回去。



▲洞窟出口在這麼樣的地方，跳下去會如何呢？



▲大岩石會掉落，且有很多敵人，稍一遲疑就會受到重大傷害。

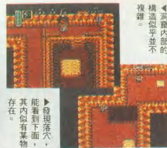


## 到洞窟裡看看

前往山頂的途中，會經過好幾個洞窟，其中當然有通道，但尚有其他景物，例如妖精之泉或通往村莊的捷徑等都是。先進去探查看看吧！

### 發現妖精！





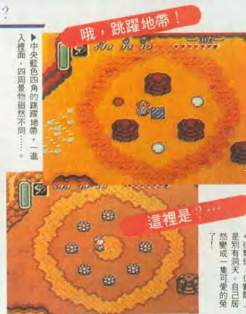
◀洞窟內部的構造似乎並不複雜。

▶發現落穴，能看到下面，其內似有某物存在。

## 此陷阱的本來面目是？？？

在山頂附近發現有能跳躍的地帶，這是此通道的最大陷阱。進入跳躍地帶（魔法陣），感覺宛若置身另一個世界，說不定這就是所謂的「黑暗世界」呢！自己的模樣亦全然不同，要從這裡開溜似乎需要某物。查証自己携帶的物品中，何者有效吧！

### 哦，跳躍地帶！



▶中央藍色四角的跳躍地帶，一進入裡面，四周景物迥然不同……。

### 這裡是？…

◀很類似，但實際上是別有洞天。自己居然變成一隻可愛的兔了！



▲周圍奇怪的傢伙很多，聽說他們都無法跑出此地，眞令人感困惑！

## 發現到心容器！ 但是却拿不到？

哦，那裡有心的容器掉落。但是有段差，沒辦法攀登到上面。其實，用某種方法便能輕易拿到。稍加想想表裏界位置，問題便可迎刃而解。



### 如果攀登至此的話…



▲不管從哪裡，只要能够爬上這裏就好了……。

## 終於到達山頂，進入神殿！

漫長的山路終點就是赫拉之塔。地上六樓的內部充滿陷阱和機關，一樓地面的寬度並不大，但因爲上下地板的關係頗爲複雜，要發現其構造很困難。主要目標在最頂樓的首領，不要慌張，邊作各種嚐試邊前進吧！


◀山頂塔的入口，其周遭也有値得探險之處！

# 親身體驗陷阱和機關的種種吧！

### 1 按開關就會消失的障碍物

在塔的入口處，最先令人感到困惑的就是此陷阱。一按開關，地板的障碍物就會下降。如果開關在附近就沒問題，但在碰不到的地方就麻煩了！



◀進入塔內，發現有障碍物在。不過中央開關，用劍拍打的話……。



▶磚塊此一障碍物下降就能向前進，這是基本模式。



▲用回力鏢碰開關也可以。


▲被磚塊圍住的寶箱，操作開關便可輕易取得。

### 2 會變換位置的落穴

地面有落穴，不過只要踩踏開關，位置就會有所變換，因此，遇到陷阱而無法前進時，踏一下開關問題便解決了。

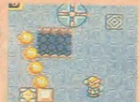


◀走到上面，就能切換開關。一踏上去，陷阱的位置就會變換。



▶來到一扇有大鑰匙洞的門扉前，再踏便可恢復原狀。

### 3 會被彈開喔！


▶上面的藍色圓形球就是強力彈簧台。一旦與之接觸就會被猛力彈開。附近有落穴，要特別注意！



### 塔的構造




## 月珍珠在哪裡？

根據從石盤上傳來的長老的訊息，月珍珠似乎在塔的某處，不知是否就在這裏？


▶站在石盤前，能聽到撒哈斯拉的訊息。

## 不能輕視敵人


◀一摸就會被彈開的這類敵人很多。

▶會口吐火焰的敵人出現了，他離開時也要注意！

### ? 原以爲不能進入竟然也可以……

有一個地方，即使按下變更落穴或障碍物的開關也不能前往。仔細想想，似乎必須要從最上面跳下去才行的樣子。


▲終於來到大寶箱處，到這裡之途頗傷腦筋。

▲即然知道壺裡也有隱藏地方，拚命也要下去看看。

## BOSS 德克特デグテール

## 用旋斬砍尾巴尖端!!

首領在最頂樓。以龐大的身軀扭轉著接近。問題在於劍碰到他會被彈開而掉落到下層，掉落之後就得重來一次。小小的尾巴是他的弱點，由於標的太小，所以，使用攻擊範圍廣的回旋斬較爲有效。後半段的動作會愈來愈快。




◀到達最頂樓面對首領，有股棘手的感覺。

▶啊，被彈下來了，又得從頭開始。

◀對準他的尾巴，終於把他打倒了，獲得了所有的徽章。

## 順路7 迷惑森林 まよいの森

### 繁密的森林令人感到恐怖……

在卡卡利可村北邊的迷惑森林中隱藏著王者之劍，所以在未拿取3個項鍊以前，先稍微做些探險也不錯，即使暫停還無法得到王者之劍。雖然沒有強敵攻擊，不過仍有些特別的敵人可能出現。帶著刻有徽章的項鍊進行探險時，那王者之劍就可能變成你的了！

▲被濃霧籠罩著，且迷幻飄忽的森林，入口在村莊的西北角。

**道路是……**



◀途中有一個隱道，此為分叉點的作用。

**這個洞窟是什麼？**



◀出現在途中的洞窟。咦！沒有寶物箱嗎？

**哇！強盜出現了～**



▲東西會被搶光，這是打不倒的敵人，要趕快躲避！



◀走過隱道後，會遇到完全相同的景色，而感到迷惑……。




◀會有各式各樣的劍散布各地，這些劍能使用嗎？

## 將傳説的王者之劍拔出來吧!!

本來都不會發生任何跡象的王者之劍，突然地發出光芒，在你頭頂上出現，它所散發的輝煌光亮同時籠罩森林，將濃霧也給驅散了，好像在祝福你成功。

**把劍拔出來之前的森林**

終於得手了！

**石碑上的文字是？？？**



▲石碑上刻有看不懂的文字，必須有某種寶物的輔助才看得懂。

**連森林的色彩也改變了**



▲把劍拔出的一瞬間，濃霧立刻消失。



◀總算成為被公認為是能使用王者之劍的勇者。



## 變化多端的地區

終於得到王者之劍了，趕快去打倒阿格尼姆。不過稍微等一會兒，如果一直按照順序路線前進，可能會錯過周圍可以到達的地方，所以必須再重新按照地圖前進，也許這些地方以後會變成主要的地點出現。



**雜貨屋**



◀出售心、藥物、炸彈、箭。在場景上也有。

**猜謎店**



◀是猜選壺的簡單賭場。

**樵夫之家**



▲想要鋸斷此株大樹木，而住家在這附近，還有任何含意嗎？

## 還有很多有趣的地方



◀在中途會迷路，要動動頭腦向終點邁進。

▶在限定的時間內到達終點，可以得到好寶物。

**打鐵屋**



◀現在正在打造的劍，是把巨大的劍，可不可以送給我。

**書屋**



◀房間裏都排滿了書，那一本書是不是也在這裏？

**妖精的家**




◀已經很熟悉可恢復體力的地方。長期旅行時必須要進去的地方。

## 在等待得到王者之劍的勇者

# 祭司阿格尼姆

得到王者之劍以後，下一個事件正等待著你，即將進入和海拉爾最後一個敵人阿格尼姆決鬪的地方。要完成和薩爾達公主之間的約定時間到了，趕快趕到海拉爾城。



▲再度被阿格尼姆綁架，且被當作祭典儀式的祭品的薩爾達公主。

## 阿格尼姆又綁走了薩爾達公主

阿格尼姆再度綁架薩爾達公主，且開始做邪王復活儀式，這種儀式正準備在海拉爾城的某地進行。得到王者之劍提高了你的威力，在海拉爾城必須面對一場極重要的戰鬪，打倒阿格尼姆，救出薩爾達公主，即以後的目標。



◀海拉爾城內部，鐵球士兵的威力鐵球攻擊過來了。

▼黑暗通道兩邊是無庭深淵，小心別被敵人推落。



▶被囚禁在秘室裏，能打開門的秘密藏在那裏？



▲狹窄的通道，兩邊是無底深淵，利用回力鏢，封住敵人的行動，再繼續前進。

## 是海拉爾最後的敵人？

終於找到司祭阿格尼姆，然而阿格尼姆的攻擊方式比往曾參戰的敵人更激烈，且能分別使用很多魔法，每一種魔法都有很強的威力，像怒濤般地充滿整個畫面，能打敗阿格尼姆唯一的方法，即得到王者之劍，且完美地使用王者之劍，才能打倒阿格尼姆……。

## 阿格尼姆怒濤般的魔法攻擊！





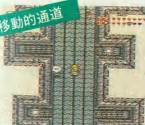
# 黑暗世界的神殿！

打倒阿格尼姆後，進入黑暗世界的通道會打開，出現一個和海拉爾地形相同的另一面世界。被沈悶空氣所籠罩的黑暗國家。加農潛伏在此，而且神秘三角體也藏在這裏。

## 海拉爾的背面世界是被黑暗所籠罩的聖地



◀以前沒出現過的敵人到處走動。



▶發現寶物箱之前，先打倒在此地阻擾的敵人。

唯一和海拉爾不同的是這裏被黑暗包圍著，但這裏是海拉爾的背面世界，不但地圖相似，同時也有神殿，過了這一關後，又可完成新目的，雖說畫面上地圖很相似，但這些神殿是完全新的構造，內部的陷阱、怪物也是以前不曾出現的新臉孔，却比以前更厲害、難纒，總之這一關比海拉爾的冒險更困難。

### 移動的通道

◀整條通道會快速移動，在旁邊出現有刺的球，來回滾動著。

### 地獄的通道



◀中央出現彈簧球的陷阱，此外尚有很多陷阱等待著你。

## 巨大的首領出現！



▲在黑暗世界中等待主角出現的首領，龐大的身體，令人感到害怕，弱點位於臉部，用面罩保護著，它會用尾巴快速攻擊過來，眞是糟糕！

## 黑暗世界持續到那裏!?

# 新薩爾達傳説 故事攻略

「救命啊……救命啊……我被抓到這個城堡的地下牢房裏，我的名字叫薩爾達，已經有6個人死了，而且被放在祭壇上，我是最後一個還活著的……在城堡中的祭司阿格尼姆，想要用這些犧牲者再度打開7賢者的封印。……我在城堡的地下牢房中，啊……救命……」。到底是夢境，還是眞實呢？在這傾盆大雨的一個深夜裏，睡夢中隱約聽見一女子求救的聲音。

待睜開眼睛一瞧，原先已入睡的叔叔已整裝待發正在做外出的準備。「天亮以前，我一定會回來，在這之前千萬不可到外面去。」，僅留下這句話的叔叔，就晃動其大個兒的身軀，向外走去。在朦朧的睡眼中，彷彿見到叔叔手拿著劍和盾，似乎和往常不太一樣。

究竟剛才傳來的求救聲，想要表達什麼？而叔叔到那裏去呢？……忐忑不安的心情，總感覺好似有事將要發生的感覺，決定尾隨叔叔後面一探究竟。幸好在家內的右下箱中找到了一盞手提油燈（カンテラー）。

在雨連綿不停下著的晚上，走出家中四處一瞧才發現到各地警衛森嚴，好像實施宵禁般，不准外人四處走動。但是叔叔又走到那裏呢？城堡前大門守衛又不放行，正在四處徘徊不知如何是好時…。耳中又突然傳來剛才那位自稱薩爾達女子的聲音「請救救我，我被抓到這個城堡的地下牢房中…城堡附近應該有通到中院的洞口」，又傳來了。這位女子一定是有心靈感應，難道她就是傳説中海利亞民族，受到神的眷顧能够聽到神的聲音，具有能施用魔法並傳遞古老的傳説寓言的………。暫且不管，就姑且照著這個訊息找找看，果然在右側城牆的外圍，一棵大樹下的一草叢中發現到隱藏的落穴，只要拔起此草叢即可發現。

進入到可通往城堡内院的秘密通路，竟然在裏面發現到奄奄一息的叔叔躺在通道上。「啊！我實在也不希望你也捲入這裏面……告訴過你不要離開家門，你却、……仔細聽好，帶這個劍和盾牌去……你一定做得到的……要儘快地把薩爾達公主給救出來……」。説罷就氣絶而亡了。可惡！到底發生了什麼事？爲什麼叔叔會陳屍此處，而以往和善的衛士們如今却變成見人就殺，兇狠蠻幹的殺殺人兇手呢？有這麼多的疑點……。如今能够解答的，大概就是被拘禁在牢房中的薩爾達公主。

終於來到了位處此城堡地下3F的牢房處，把守此牢房的是一鐵球士兵，只要運用從B1處寶箱中拿得的回力鏢（ブーメラン），向其投擲過去，趁其停滯期間攻擊，即可將其打倒從其身上拿起能開啓牢房的大鑰匙。救出了薩爾達公主，從她的口中終於得知了事情的原委。原來這城堡裏的士兵都被祭師阿格尼姆的魔法給控制，而國王可能也已經……。如今的祭司已不是人類，變成了一個有強大魔力的惡魔！

一定要趁未被祭司發現之前，趕緊將公主帶離此處，幸好公主知道1F處有一秘密通路，可直接通往到外面。將公主帶到1F國王的房間後，公主指出只要由左推此房間上方的裝飾櫃即可露出能直達教會的通路。果然正如其所言，在我們的通力合作之下，隱藏的門顯現了。接下來的路是一段漆黑的地下水路，唯有依賴手提油燈探照出小範圍的道路出來。沿途中公主不斷提示注意事項，通過一段漆黑的水道之後，來到了1F左右各有2個手把形狀開關的房間。依據公主所言拉起右邊的把手"轟隆"一聲往下的門閘拉起來了。（拉起左邊的把手會掉下來一群毒蛇）

走出來一看才發現到身處教堂内部，而神父也早已等候在此。「嗽、薩爾達公主妳終於平安無事了！祭司阿格尼姆是爲解開7賢者的封印，所以才想把公主奉上於祭壇上，一旦封印解開之後黑暗的魔力就將會侵襲這個國家。至於祭司看起來好像是被魔物給纏住了，一定要用傳説中的退魔之劍



才可以將他擊倒。有關這把王者之劍（マスターソード）村中具有7賢者血統子孫的長老好像得知的樣子，我在地圖上劃出他住的地方，你先去找他。千萬要小心如今全城的士兵都在尋找你們！」

爲了不讓海拉爾王國落入黑暗的深淵，一定要將祭司阿格尼姆打倒，至於薩爾達公主就暫交給神父保護，有了地圖上標誌的記號，行動上也有所準則了，好吧！起身前往西方的卡卡利可（カカリコ）村。（左邊寶箱中可拿到一顆大心，生命力上限加一顆）

沿著西邊道路前行，在欲進入村中前有一占卜屋，可先進入占卜一下指點往後的迷津（往後遊戲若碰到阻礙時，占卜婆婆所講的話可作爲指針，共會講2個不同的訊息，故要進出2次詢問），不過目前還是先叫我們尋找到撒哈斯拉（サハスラーラ）長老。進入村中的右上邊剛好左邊有著2扇門的大房子，就是地圖標示出來的長老之家。進入之後只見一老婆婆在裏面，據其所言，自從祭司開始抓祭壇上的犧牲者時，他就離家出走了……。而有關王者之劍的事她也已遺忘了，只知道在很久以前，這裏有一個很繁盛的民族叫海利亞（ハイリア）族，此族所有的稀世珍寶好像散布這個國家各地，而其中最強的是以超強魔力所特別鑄成的神力之劍，好像就隱藏在森林的某個地方。

唉！唯一的線索竟然在此就告中斷了！長老去向不明，只好尋問一下其他村民，看能否探查出其他蛛絲馬跡。緊鄰長老之家的綠色小屋，裏面的人説以前這個屋子是一位叫做布蘭得（ブラインド）的盜賊藏身處，他是一位很厭惡明亮的傢伙。（這個訊息跟以後有很大關連一定要記住這句話）

果然正如其所言，在此房的地下室内就藏置了放有大量金錢的4個寶箱。對目前缺錢的主角而言眞是幫了大忙。最重要的是地下室上頭牆壁可用炸彈炸開裏面放有¼的心Ⓐ可別遺漏了。繼續往左走，竟然發現到村内也有洞窟旁邊有一口井，好奇的從上頭山坡往井口下跳即可到洞窟内左側的上頭處，此地最重要的是拿到了3個炸彈（開始可以使用炸彈），其他仍然都是錢幣，走出了洞窟，此村的上頭就已流覽完畢，開始可以逐一挨家挨戸拜訪了。

目前村中的告示牌正公告懸賞著我們，一旦與告密者通話，馬上就會招來士兵須格外地小心，可憎的告密者若能解決你，我必讓你的大嘴巴説不出話來。氣憤不已找找屋中的鷄發洩一下情緒，「我砍、我砍、我砍、砍……」，哈！哈！鷄被我砍的鷄飛亂跳，亂啼不已，疑？鷄怎麼不叫了，哦～原來不斷揮砍，鷄就不再叫大概嗓子叫破了（揮砍外面的鷄，會產生不同的效果，試試看）。

嗯、唔、安撫了一下情緒，該辦正事。廣場的左側有一小販正兜售瓶子（ビン），只要花100盧比就可購得一個，可惜的是僅能購買一瓶，這個魔瓶可以裝任何東西，在平常或戰鬪時是可供作輔助之作。酒館的上方一間房内有一小孩正臥病在床，他是受到從森林流洩出來的魔氣給所傷，變成虛弱的很，而原先他最喜歡的拿著捕蟲網到處捕捉飛蟲的活動也無法遊要了。因此他將這個捕蟲網（むしとリアミ）借給我們，並透露出此網的小秘密，它除了可捕蟲之外，也能抓捕任何的東西。好極了有了網子及瓶子剩下的是可抓取那些飛蟲呢？（妖精可起死回生，蜜蜂可叮敵人）

正想著捕蟲網與瓶子之間的關係想著想著，走出生病小孩的房子，正好下面有一間酒館，去那裏瞧瞧看能否探聽出更多的小道消息。什麼！竟然可從酒館房子的後方進入，大發現！來到櫃台的内部，這裏擺有一寶箱，裏面竟然又是瓶子（ビン）。嘿、嘿…如此一來空瓶子已有2個了。而生病小孩房子右邊擺有許多床位的房子内，大概是開旅館的這位老闆口中透露出在河的上流，人煙稀少的地方有索拉（ゾーラ）的生物，藏有很寶貴的寶物，目前尚未打算前往那裏，只好先謹記在心頭了。

繞過側邊來到了酒館的正門，進入一瞧只見只有2位顧客而已，一位還正席地而坐呼呼大睡，口中不斷喃喃自語説著夢話「我那喜歡吹笛子的兒子去找黃金之力一直没有回來……他在什麼地方，做些什麼事啊……」，這位睡意濃厚的老頭大概是日有所思，夜有所夢，連睡夢中也惦記其兒子。而坐在櫃台旁的椅子上有著一把白鬍子的老爺爺，眞是老不修，對曾經在河的上游許願池的瀑布内看到過的一位美麗女子而念念不忘，還鼓吹我們前往瞧瞧。當然了，對這些訊息必定會去看看究竟，更何況目前有2條線索直指河的上游處，嗯！下次順道時一定會去目睹一下。

終於在雜貨店外的左上角站在水池箱旁的小孩，口中得到長老的去處了，原來他目前在城堡東邊的神殿，爲避免遺忘，還好心地在地圖上標示出最新的所在處。嗯，下一個目標就是東邊的神殿。

雖知下一個步驟，但還是先把此村周遭的房子探個究竟。總歸一下，右上方的打鐵屋，原先有2位鐵匠，但目前另一位同伴行踪不明，如果另一位同伴回來的話，也許就能替我們鍛造劍了。村子的左下角類似殻倉的房子可用炸彈炸出口來，裏面有錢、炸彈、箭等，不過拿取時要小心2隻老鼠。村子的右邊下方有一書屋可明顯地看出有一本書擺在書架子的上頭，目前無法拿得，只好先暫擱置一下。再往右走就是動物廣場森林，但明明於廣場中央聽見有人吹奏笛子但待我們一接近就立刻消失了！難道這位吹笛手就是酒館内睡覺老頭的兒子嗎？唉～！目前眞是一團迷霧。

路經過自己的家，繼續往東走，一橋前的木標上寫著"前面是海利亞湖，也有商店"，不過所指的方向，與我們前往的路不同，就等待下次了。渡過橋根據地圖上的標示，終於來到了長老所在的小廟。「我是長老、七賢者的子孫之一撒哈斯拉……年幼的你在尋找退魔之劍嗎？但那把劍並非任何人都能使用，唯有打倒3隻魔物，取得了3枚徽章的勇士才有資格使用。海利亞族如此傳説著…」。原來要拿得王者之劍，須先經過3個試練，也就是3個項鍊上的徽章，如今這3個徽章的所在地也依照順序號碼顯示在地圖上了。(上方的牆壁可炸開裏面有3個寶箱)

首先第1個試練是東之神殿，正好就在右邊，就先前往。順利拿到此神殿内有著勇氣徽章的項鍊之後(詳細東之神殿迷宮攻略請參照前頁説明)，還需回來見一次撒哈斯拉長老。長老見主角拿到此徽章，説出了有關這個徽章的歷史，原來古時候，有一族人他們的任務是保護皇室，被稱爲司掌勇氣徽章的騎士；但在7賢者進行封印時，與魔族發生大戰，許多人就此消滅了，而傳説中騎士族中會出現一位勇者。如今撒哈斯拉長老已承認主角就是傳説中的勇者，除徽章仍歸主角所有，還把7賢者的寶物，能夠飛奔的飛馬鞋(ペガサスのくつ)贈送給主角。

有了這双鞋之後，除了可做快速跑步之外，也可做衝撞的動作了！當然對付敵人或尋找草叢中的金幣也都可用快速衝刺來解決了！(只要押住A鈕一段時間既可快跑)長老除給予這項寶物之外，還説了另一句話「海利亞湖東邊的洞窟中，藏有能幫助你的東西」。

目前到了這裏出現了2條的分岔路，一條是往第2條項鍊的所在處，另一條則是撒哈斯拉長老所提供的線索。由於項鍊的所在處隨時會在地圖上標示著，目前還是先依循長老所指示到海利亞湖的東邊看看，以免往後遺漏了。

到達海利亞湖東邊，須繞經草原的小廟再走下段的道路才能到得。沿途所經過的山壁都隱藏有洞窟，只要仔細分辨，應該不難看出，用炸彈炸出洞口進入。草原入口的東側有妖精之泉，而海利亞湖西側則是要我們保密(みんなには　ナイショだよ)的人士所居住的洞窟，値得一提的是這位不欲人所知的傢伙，並不光只是一位，而是散布隱居在各地，對這些不知來龍去脈的傢伙們就暫時稱爲隱士吧！隱士居住的地方大都藏有許多的壺及寶箱，放置有錢及各式道具，由其是壺内的東西是可無限制拿取的，當你缺錢用時就可儘量運用各地隱士所居住的地方拿取。

來到海利亞東邊的洞窟，除了一明顯的洞窟口之外，左側的山壁也可炸出一個小洞口出來，裏面放置了一個很重要的寶物冰凍棍(アイスロッド)，它能發射出一股凜冽寒氣凍結敵人，如此一來，終於可施用魔法來攻擊敵人了。找到了長老所指的寶物之後，若此時再回去找他，他會告訴我們去往尋找其他隱姓埋名，隱藏各地的7賢者子孫出來。

此時有了飛馬鞋及冰凍棍雖説可直接前往沙漠拿取第2條項鍊。但前往之前還是先問問看占卜師怎麼説，一是：沙漠入口處，若有村人傳説中的姆多拉書(ムドラのしょ)就可打開……。另一是沙漠有賢者的子孫住在那裏。嗯、好極了！2條指引都指向沙漠。對了！對了！早先在書屋看到一本書擱放在書架的頂端，拿取不到，現在應可拿到了吧！果然、經過我們快跑衝撞書架之後，書本被我們震落了下來，終於得到了能夠解讀海利亞古文字的姆多拉書。



除此之外，還有2件事跟飛馬鞋有息息相關。一個是在卡卡利可村時，每次一當我們接近就拔腿就跑的傢伙，如今終於可追趕上他了，驚訝竟有人跑得比他還快，説出衝撞村中的樹木會有好東西掉落下來，當然堆起的石堆也可衝撞開來 (這很重要，通常隱藏有洞穴。譬如自宅的左上方石堆可撞開出現有4小妖精的洞穴。另一個就是位處卡卡利可村的下方，一幢有著2扇門的大屋，裏面住著一對兄弟正鬧脾氣，互不來往。只要炸開房屋中央的牆壁，逼使他們不得不相見，如此一來他們也只好重新合好起來了。而我們也可以藉著此屋來到左邊外頭，這裏是你只要在15秒鐘之内，經過障礙到達左邊的終點，即可獲得擺置在那裏的¼顆心Ⓑ，而中途的木牌寫著你若閒暇的可看此牌乾脆直接到終點吧！(唉！眞是陷害人，使用飛馬鞋快速衝刺吧！)。

終於解決了沙漠周遭事物後，可以開始前往沙漠。沙漠的入口有一木牌，上面寫著「前方爲可疑沙漠，要小心」，可疑沙漠果眞其名，在中途就碰到一位奇怪老爺，無論如何都無法使他開口説話，他還自立一木牌於旁寫著「不要跟我説話，我是奇怪的人，也不要拔掉招牌」。倘若你不信邪拔掉木牌的話，他可是會死命纏著你，讓你做不了任何事。(進不了洞穴)

就先暫時不管這怪異的老頭，到可疑砂漠内的神殿，拿取第2條項鍊。砂漠裏面右上角有砂漠的小廟，裏面住有另一位七賢者的子孫，其所講的仍是叫我們拿到姆多拉書，而其下方可用炸彈炸開土壁，下面藏有¼心Ⓓ。

**地圖座標的看法**

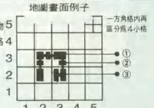
所有的迷宮都是以5×5的方格所構成的，爲了對寶物所在的位置做一明確的指標，因此再以方格區分爲4小格

例子的看法及座標的稱呼舉例如下：

①→爲座標(3.3)的上方横長狀房間→(3.3)上横長房

②→爲座標(3.3)的右下方房間→(3.3)右下房

③→爲座標(3.2)的右方縱長狀房間→(3.2)右縱長房




## 砂漠神殿 さばくのしんでん

此迷宮共有3F(地上二層、地下一層)

迷宮進入方式：在迷宮入口的石碑前，使用姆多拉書(ムドラのしょ)，如此一來原先阻擋於入口通道前的石盤，會經過一番調整露出通道出來即可進來。此迷宮分爲2段式，進入首領的迷宮須先得在前面的迷宮中得到力量手套才能進入(枝取阻擋第2個洞窟口前的石頭)。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮内之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 地　圖 MAP | B1 (3.2) 上横長房 | 舉起此房内中央上頭的壺露出開關，踩踏之後即會顯現出寶箱從中取得。 | |
| 小鑰匙① 小さなカギ | B1 (2.2) 右上房 | 衝撞房間内左上角的火爐台，將放置其上的鑰匙衝撞下來。 | |
| 羅　盤 コンパス | B1 (4.1) 右上房 | 房内中央的寶箱可得。 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (4.2) 右縱長房 | 房間内上方的寶箱中可得。 | |
| 力量手套 パワーグラブ | B1 (2.2) 左上房 | 此房間正中央擺置之大寶箱中得到。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | 1F (3.3) 左上房 | 躲避房内的地板攻擊，左下角的壺中藏有一把鑰匙。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | 2F (3.3) 右縱長房 | 此房内上方右數第2個壺内藏有，要小心2座雷射發射台。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | 2F (3.4) 右下房 | 躲避房内的地板攻擊，右上角的壺中可獲得。 | |

**首領攻略方式**

在房間内砂中蠕動，並伺機躍起攻擊的首領，其躍起時會向四斜角飛射小碎片，對應的方法就是避免站在其斜角處。類似沙蟲的此關首領若是以劍攻擊，只能在躍起和潛入砂中時攻擊頭部才有效，因此最好的方法是使用弓箭射擊，抓準其露出時間最好是順著其飛躍的方向攻擊爲佳。當然也可以用衝刺斬突進敵人，不過還是以弓箭較爲安全，另外攻擊期間要不斷變換位置，以免與首領相碰觸。

**✤注意事項：**

此迷宮的門閘開關大都以磚塊的推動來開啓，最重要的是於2F (3.4) 的上方縱長房，要點燃位處此房左端的4座火爐(要同時火爐點燃)，這樣子隱藏於左壁裏面門就會顯現出來。如此一來才能前往首領所在的房間處。





拿到了此神殿内的力量徽章，還有寶物力量手套(パワーグラブ)。有了力量的手套就可舉起埋在土裏的普通石頭，也可將舉起的石頭用來攻擊敵人。只剩下最後的一個徽章，依照慣例還是先前往占卜屋占卜一下方針，占卜師又説出了2條不同的訊息，一個是沿著河流而上，在那有叫索拉所住的湖，另一是把森林的蘑菇(キノコ)帶到神殿北方的魔法屋。嗯、又再度碰到有關河流源頭處的消息，綜合村内及占卜屋消息決心，目前先將目標定在河流源頭處，反正魔法屋也在順路的道路中，不過在前往之前，還是前往森林拿取蘑菇爲佳，可順便解決魔法屋。

卡卡利可村的上方就是迷惑(まよい)森林，有著許多入口，裏面有一層濃霧籠罩著。有著一股香甜腐爛般味道的蘑菇就藏置其中，很容易就可尋得。而其中有一樹幹形房屋，據其裏面的人所説，此處爲盜賊一族的地盤，而站在沙漠入口奇怪的男子，以前是他們的同伴。稍微知道了那怪異老頭的些微身世。(拔取此屋上方的草叢，露出落穴可拿取到此地的¼心©)。

走出迷惑森林，順著教會的那一條路往東走就可來到，位處海拉爾國度裏一切河流的源頭處。途中有一間魔法屋，只見一位好似巫婆的魔法師正在鍋爐旁熬煮藥汁，其欠缺的一種藥材就是剛才我們在森林裏所拿得的蘑菇，只要把蘑菇給她(道具使用)，她就會告訴我們待會再過來，於上面的店舖内將會給予我們一項好東西。旁邊的木牌寫著到許願的瀑布只剩一點路了。即然如此就先前往索拉的湖，回程再來此魔法屋吧！

踩踏河流的小水灘，朔河而上來到位處此最右上角一處瀑布前，當我們走到最頂端時，從水面中露出了一水怪，牠就是居住此處的索拉(ゾーラ)，並問你找牠有何事；你的回答是要水蹼 (水かきが　ほしい) 還是有點醉而已(ちょっと　よっただけ)，當然是要能在水中游泳的水蹼，只要付牠500 盧布的話，就可得到水蹼。除此之外，牠還免費奉送一個秘密，河川和湖泊之間有著秘密的水路，只要看到漩渦就游進去看看(跳躍區)。解決了此地一項還剩另一個許願瀑布。哦、對了直接從索拉的下面瀑布往下跳，在這個瀑布與下個瀑布的中間有一小島，走上此島往西走就可找到另一個¼的心Ⓗ可別忘了！接著再往下面的瀑布跳下去，直接往西走就可看到另一座瀑布，它就是許願瀑布，有了水蹼就可游進去，裏面是一許願池，對此池丟擲(投けてみる)道具下去，就會出現水妖精，只要你誠實回答是你丟的她就會歸還給你，不過有些物品除了歸還之外，還會更加強此物的功能。例如可將盾升至第2段變得更大，如此一來可耐得住普通的火球攻擊，而回力鏢增強爲魔法回力鏢，可快速地擲向遠處，除此之外你將空瓶子扔入，也會得到能恢復魔法力的綠色之藥。 (有了水蹼就可到往東之神殿中途的一座橋的橋下，向著一位搭帳蓬睡午睡的男子拿到第3個空瓶)

解決了右上角之後，回程經過魔法屋，此時在房屋内就可從另一位魔法師的旁邊拿取到了魔法粉(まほうのこな)，此物的功效是可將此粉撒向敵人，將原本強勁的敵人變爲弱小的敵人，有些還可以與之通話呢！

目前爲止，得來的訊息在此幾乎完全都解決了，終於可以邁向有著第3條項鍊的赫不拉(ヘブラ)山。再度沿著教會那條路往西走，來到了樵夫之家處，A先生及B先生正合力鋸伐一顆大樹，此顆樹有點奇怪老是砍不倒，不過他們仍是不灰心，努力奮鬪著。嗯、我也要努力，來到可通往赫不拉山山頂處的洞口處，洞口前立著一木牌上面寫著「危險！禁止隨便進入赫不拉山！」，雖如此寫著，又加上洞口又有巨石阻擋，但對目前的我們已不成問題，舉起巨石，清出道路進入洞窟的入口。

又是一座幽黑的洞穴迷宮，正走到洞穴間的通孔時，碰到了一位遺失燈籠的老人，請託我們將他帶往山頂，這是件義不容辭的事，況且也擺脱不了。於是這位老者就尾隨其後，沿途還嘮嘮叨叨指點東指點西，奇怪了！竟然對這個洞穴瞭若指掌，何不甘脆自己走出呢⁉算了！耳根雖然有點不清淨，但也總算將其帶往到其居住的洞穴口處。再綜合沿路他所講的話，也大致瞭解此地整個事故。原來這位爺爺有著一位與我們年紀相仿的孫女，也被國王帶到城堡裏去，至今未回，不過他確信這件事一定是祭司的陰謀，而且這些被獻祭的女孩們，現在也一定在某處活著。而早先有許多的男子

為求「黃金之力」而來到了這座魔物山，但却從此在這個山上消失了！為了感謝我們，並確信我們是能拯救的勇者，因此他將身上的魔鏡（マジカルミラー）送給我們，這是一個藍色而美麗的鏡子，鏡子會映著自己的踪影，具有可從魔法陣中跳出的功能。（在迷宮中可跳出至迷宮的入口處，或者從黑暗世界跳回到正常的世界）這是一個很重要的寶物，往後此遊戲大都需要運用到魔鏡，一些隱藏的寶物或者¼的心，都要藉此鏡做表裏界的切換才可取得。

除此之外，進入這位老爺爺居住的洞穴，他還能幫我們補充生命，並告知山上的塔有月珍珠（ムーンパール）囑咐我們一定要取得不要遺忘了。目前外面落石紛飛，不宜走外面的山路，可藉由這裏面的通道到上面，既安全又有著道具可拿，何樂不為呢。

走出上面的洞口後，西邊有一往上的長梯，而這梯旁邊的洞口是回到村子的出口。爬上長梯來到山頂處，右邊有3處可往下跳到山壁處的洞窟口，選擇第2個跳下之後在洞窟內即可發現到¼的心①，還有撒哈斯拉留下來的石碑，上面寫著要我們攀上眼鏡岩，便可到達赫不拉山的赫拉之塔（ヘラ）。這個訊息很重要，當我們拿取山頂右側的石頭出現了魔法陣，進入了黑暗世界（裏界），雖然此時我們變成了兔子。如果要前往上方的赫拉之塔，就先非得找一地形類似眼鏡狀的地面，經由魔鏡的變換回到原來的世界才能到達。（眼鏡岩上有¼的心②）。

裏界的這裏也同樣有2個受到魔界的影響而變了形的人，一個頭上長有角的怪物正欺負著一個類似史萊姆的生物，大概魔界的力量，正確地反映出人心的善與惡而變化成不同的化身。我們心境純淨所以變成小白兔，而那一心想得到「黃金之力」的傢伙就變成長有獨角的怪獸，至於柔弱老是被欺負正如史萊姆的性格（RPG中屬最易被人解決的下級怪物），就真的成為史萊姆。從那可憐的傢伙得知只要有了月珍珠，就能回復人形，即使是在魔界只要有此物，便能以正常的人形行走。

經由眼鏡岩再恢復表界，我們終於可進入赫拉塔了。

## 赫拉之塔 ヘラの塔

此迷宮共有6F

迷宮進入方式：由赫不拉山（ヘブラ）山的頂處，右方的魔法陣，進入裏界。再至左方旁一地形形狀類似眼鏡狀處再使用魔鏡（マジカルミラー）即可到表界上方的赫拉之塔。可別忘了旁邊的¼心，目前左上方（經過吊橋）的冷氣徽章（エーテル）石碑由於尚未取得王者之劍，故無法取得。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮內之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | |
|---|---|---|---|
| 地　圖 MAP | 1F (3.3) | 進入之後改變切換磚即可拿位處上方的寶箱中的地圖。 | |
| 小鑰匙 小さなカギ | 1F (3.3) 左下房 | 小鑰匙即放在此房間內中央，只要變換切換磚塊即可拿得。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | 1F (3.3) 右下房 | 點燃此房內4座火爐出現一寶箱，從寶箱中即可取得。 | |
| 羅　盤 コンパス | 4F (3.3) 正中央 | 此房間正中央擺置之寶箱內。 | |
| 月珍珠 ムーンパール | 4F (3.3) 中央上方 | 切換5F的變換地磚，將地板裂口出現至上方，再經由中央的裂口上方往下掉落（注意要從此裂口的上方掉落），即可拿到4F上方的寶箱。 | |



**首領攻略方式**

類似蜈蚣的此塔首領，唯一的弱點即在其尾部其餘的部位一但碰觸，不旦會扣生命且會反彈，甚至掉落至下一層。要如何避免此狀況的發生最主要的是切勿心急，抓取其反身露出尾巴的剎那攻擊，最好是積存劍氣利用大回旋揮劍攻擊最好。當此首領於瀕死狀況時會以極快速的動作攻擊，此時要格外注意。此首領可說是所有首領最難應付的傢伙，要習慣往後還是會有碰頭的機會。

**注意事項：**

經5F的左上方地面裂口可直接下達有2個小妖精所在之處。

有了月珍珠及拿到了代表智慧的徽章，3個項鍊齊全了。終於可以前往放置有王者之劍的森林[illegible]去。這個森林、是在迷惑森林的左上角落，很容易到達。使用姆多拉書觀看插有王者之劍台座上的古文字，上面寫著「當大災禍來臨時，擁有3枚徽章的勇者，會拔出這把劍，那個勇士便是繼承了騎士一族的血統。」

當我們拔出了王者之劍的瞬間，長老撒哈斯拉的聲音不知從何處傳來，除了恭賀我們拿到了"[illegible]魔劍"之外，也期許我們能解救這個國家。有了這把王者之劍就擁有了一切的力量，連祭司的魔[illegible]也能夠解決了！

正當步出王者之劍森林時，又突然傳來了薩爾達公主的心靈感應，「救命啊！城堡的士兵來了，他們已經到教堂了，啊……」。糟糕公主藏匿的地點已經被敵人給知道了，趕緊奔回教堂。可惜還是來遲了一步，薩爾達公主又被帶回城堡去了！這次可能囚禁在城塔的最上面那一層房間裏，既將被當祭品，在祭祀之前一定要想辦法救她出來，否則一切就太遲了，說完解救公主的請託的牧師也力竭而死。

一切的禍事的起源都是祭司阿格尼姆所搞的鬼，現在連一國的公主也敢拿來當作犧牲品，真是不可饒恕的傢伙。表界最後的難關就剩下海拉爾城，如今此城已全是魔族士兵所把守，至於我們是否能夠及時地拯救公主呢？

## 海拉爾城 ハイラルの城

此迷宮共有7F（地上7層）

迷宮進入方式：從1F的兩側出口來到2F的中央入口，門口有魔障電網只要用王者之劍用力一揮，即可打開此門的入口。

| 迷宮內之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 小鑰匙① 小さなカギ | 2F (3.3) 右上房 | 殺死此房內2位持劍敵人，即會露出寶箱，從中取得。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | 3F (3.3) 左縱長房 | 漆黑的縱形房間，左邊的寶箱內可得。最好點燃火爐以利觀看行走。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | 4F (3.3) 右上房 | 此房內共有3位敵人，2位持弓箭一位持劍。鑰匙在一位弓箭手的身上，只要殺死即可得到。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | 5F (3.3) 左下房 | 殺光此房內的敵人，即可得到(在中央持矛的敵人身上)。 | |

**首領攻略方式**

從迷宮內撒哈斯拉（サハスラーラ）所給予情報的碑上可得知，要攻擊阿格尼姆是無法用任何方式來攻擊他的，唯有利用反彈其魔法才能對其造成傷害。阿格尼姆的攻擊方式很有規律是一很容易對付的首領，他的攻擊順序是以火球→炸裂彈→落雷的法術來攻擊。即使數次不定，但可能會造成我方損傷的也只有落雷一項而已。但也有一分辨的方法，當他出現在畫面中央上方時即表他即將施用落雷，此時只要躲避在左上方或右上方即可安然無事。能够反彈的是火球，至於炸裂彈雖然會分散6個小冰彈，但只要與其正對著即可躲過。你是否能絲毫未傷的即能將之擊倒呢？

**✤注意事項：**

7F首領的祭壇處，首領消失後揮劍上方中央的窗簾布，即可露出通往深處房間的通道，切勿輕言放棄尋找，馬上就使用魔鏡跳出。

不幸的很，當我們來到此城頂端的祭壇處，阿格尼姆已經準備好了所有祭祀的事項，竟在我們的面前活生生的將薩爾達公主給弄消失了。如今七賢者的封印已完全解除了，原先禁錮魔界的力量沒有了，現在此城通往黑暗世界的結界通道已經被打開了。而我們與阿格尼姆的決戰雖然贏了，但也被其力量拉引到了黑暗世界，我們現在所站類似金字塔的地點，據長老撒哈斯拉傳來訊息，是以前被稱爲聖地的世界，但現在已被魔族給佔據成爲一黑暗的世界。事情到了這個地步，如今只剩下取回「黃金之力」這個辦法了，唯有此法才能够解救這個世界。而且有七賢者血統的七位少女，現都被魔物給抓住封閉於水晶中，散布於魔界各地的迷宮中，由7位魔物首領看守著，一定要救出七位少女，藉由她們的力量，才能拿取到黃金的力量。

黑暗世界與我們所住的世界地形很相似，但稍有不同。如今具有七賢者血統的7位女孩的所在地，目前只顯示出第一個人的位置。首先第1個地方是原先表界的東之神殿。而如今也改稱爲了黑暗宮殿。在黑暗宮殿的西邊小廟內碰到一位已被化成樹木狀的人，原來他就是前來尋找「黃金之力」的那批人的當中之一，由於有人碰觸了黃金之力，爲了實現那個男人的願望使得這個世界反映出了那個男人的心而造成的，他也是在感受到一陣強烈的光線之後，才到達了這個世界，有像他這種遭遇的人，也都變成怪物。要將這個世界變成原來的聖地，需要將他打倒，但除了得到黃金之力是別無他法的。

在前往右上角的黑暗宮殿的路途中，將會碰到嗜錢的猴子，這在對如何進入迷宮內部是一很具關鍵的事件。



# LEVEL 1 黑暗宮殿 DARK PALACE

此迷宮共有2F

迷宮進入方式：在荊棘迷宮處，正快走到黑暗神殿時，會碰到一位猴子，只要先給予10G牠即會跟隨你，到神殿前再給予100G牠即會跳上神殿左上方的開關，開啓此神殿門，如此一來便可進入。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮內之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 地　圖 MAP | 1F (4.3) 左下方 | 經由1F右方樓梯下降，經過跳躍池至B1爆破下方牆壁後再由B1 (4.2) 的往上樓梯即可來此，從寶箱中即可取得。(右房有3個小妖精) | |
| 小鑰匙① 小さなカギ | B1 (3.1) 左上房 | 拿此左下角的骷髏頭露出開關，踩踏之後即會在右下角出現一寶箱從中即可取得。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | B1 (3.1) 上方橫房 | 將1F (3.2) 右方通道上的磚塊推落，然後跟隨跳下，來到B1 (3.1) 的橫方房間，拿取左方單一的骷髏頭露出開關，踩踏之後即會露出寶箱。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | 1F (3.1) 正上方 | 將1F (3.2) 左方通道上的地面裂痕用炸彈炸開之後，跳下經B1往上的樓梯，即可來到1F (3.2) 正上方處的寶箱從內即可取得。 | |
| 羅　盤 コンパス | 1F (3.4) 右上房 | 房內正中央的寶箱處得來。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | 1F (2.4) 縱長房 | 縱形漆黑的房內，右下角落的寶箱中得到。注意右方的牆壁有一裂縫可炸開，通往大寶箱所在處。 | |
| 魔槌 M.C ハンマー | 1F (3.4) 懸空處 | 由1F (2.4) 右方炸開的裂縫出來，從大寶箱中拿得。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | 1F (3.3) 右下懸空處 | 由1F (4.3) 炸開左牆的裂縫，即可來此拿得。 | |

**首領攻略方式**

此神殿首領爲一覆有鐵面罩的蠍子，首要的目標是要將其鐵覆面去除否則一切的攻擊均告無效。鐵覆面可用炸彈炸開，中途要小心其突然而至的尾部攻擊，待去除之後其攻擊將會加遂，此時可用弓箭快速連射，射擊其臉部。此時你將會發現很快地即可輕易解決。

**✤注意事項：**

將1F (4.3) 左上房內的石像推至右上方的開關押住，即可前往至1F (4.4) 右上房有一獨眼石像處，將箭射中其眼睛部位，如此一來右方的通道即會開啓。

「因爲你的幫助，終於能從魔族的手中逃離了出來，眞謝謝你！……這個世界，本來是「神秘三角體」的聖地。但是，已經被一個男人給取走了……變成了盜賊首領加農的邪惡願望之地，成爲如今現狀的世界……。

目前他儲備著力量，企圖支配我們「光之世界」。故欲借助我們的賢者力量，也就是我們七位的少女來解開封印……打算在城堡附近使用強大的力量開啓通道。但是、這個通道尚未完全打開，還來得及，只要我們7個人齊聚，加農藏身的結界便會被破壞。至於其他少女的地點，以我的力量來通知你，我相信你一定會打倒加農。那時候，我們也能恢復原來的面貌……」

解救了第一位少女，在迷宮中也取得了魔槌(マジクハンマ)，其他6位少女的所在地也在地圖上顯現出來了。第2個地方就在表界時自宅的下方草原處，有了魔槌就可將橋上的木樁給敲下，趕忙到原來的家看看變成了什麼模樣，此時竟然變成了販賣炸彈的炸彈屋了。啊！忽然想到了動物廣場中央的那位吹笛手，他也是忽然地消失，難道他也是被拉到這個世界來嗎？

來到廣場的中央，果然不出所料發現一位已變成怪物的人坐在上面。他懷念以往常常吹奏著笛子，與前來聆聽的動物們聚集的光景，在那事件發生時他把笛子和花種子一起埋在此廣場的某處。如果答應替他找出的話，他就會給你一把能挖掘土地的鏟子(シャベル)。有了這把鏟子就趕快使用魔鏡回到表界，同樣的地方也就是當時發生事故的原來世界（不是在黑暗世界的廣場上找尋），就在他消失的最左上角處，發掘出來了陶笛(オカリナ)。

再度回到裏界，將這把笛子交給他時，但如今的他也已經無法吹奏，他將這支笛子交由我們保管，希望我們有機會的話就交給經常在打瞌睡的那位爺爺手上，最後他希望趁他還未失去意識時能聽上那最後一次美妙的笛聲。當我們吹奏起笛子時，他終於在笛聲下變成了一株樹。

眞是件悲慘的事，他的願望我們一定會替他達成。他所講的那位爺爺就是酒館內經常睡意朦朧，口中掛念著兒子的那位老爺爺，當我們回到表界來到酒館中，對其吹奏起笛子，他終於被那熟悉的笛音給吹清醒起來了，他也辨出這把笛子就是他兒子的，如今事情的原委他也都明瞭了。他除了仍將笛子給我們帶走之外，還對我們要求了一個很奇怪的請託，希望我們能替他的兒子，對村中的鷄吹吹笛子給他們聽……。

這是項很奇怪的要求，即使你對村中那些活蹦亂跳的鷄吹上萬遍也毫無作用，難道他所指的不是這些鷄，啊！對了，村中不是矗立著一尊能指向風向的鷄嗎⁉吹起笛子，那原先鷄狀雕像崩裂起來了，從中間飛出來了一隻鳥。太好了！從此之後，一旦在表界吹起笛子即能招喚此鳥，可將我們帶往各地。（有8個地點，省了許多走往的時間）

目前還不並需要急得前往第2座迷宮，先至卜卦屋探尋一下訊息。獲得了以下2點指引，一個是在可疑沙漠地區，有可疑的物體出現，矗立著，另一個則是要我們跳鐵匠家門前的井看看。到表界的鐵匠屋原先阻擋我們從上頭跳下井的木樁，由於有了魔槌，即可將此木樁槌下，可從鐵匠屋右邊的山坡上頭往井口跳下去了。在井內有一双拱著一盆子的雕像，只要對其灑魔粉(まほうのこな)，即會從盆子中飛出一隻類似蝙蝠的怪物，爲感謝我們將它從長久的睡夢中叫醒，它將我們的魔法值消耗量減少一半，也就是往後施用魔法，都會比正常的消耗量還減少一半。（魔法計量條上出現½）

砂漠裏矗立著物品，大概是在講那座石碑，待會到砂漠再順道解決，目前可先解第2座的迷宮，也就是原先有水閘開關的草原。你是否遺忘或記拿取了嗎？當你拉起右邊水閘時，會將外面的水池汲乾，露出隱藏在水底的¼心©，還有一些活蹦的魚，在這裏也有一點小秘技，就如同你在草原上抓住四處探頭出沒的兔子時，兔子會給你金幣一樣。將失去水的活魚拾起將其扔進有水的地方，它也是會給予金幣報答的哦～。雖然給予的錢並不多，但這些遊戲上的小細節也蠻令人發噱的。再度運用水閘開關就可行走黑暗世界的沼澤宮殿內部了。



# LEVEL 2 沼澤宮殿 SWAMP PALACE

此迷宮共有3F（地上一層、地下二層）

迷宮進入方式：首先於表界的狀況下，到草原的小廟裏面拉起右邊的水閘開關放出水之後，再變成裏界如此一來迷宮内原先無法行走的地方，即可藉由水路行走了

得手後於核對欄打√

| 迷宮内之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 小鑰匙① 小さなカギ | 1F (5.1) 凹形房 | 藉由表界水閘所放出來的水，即可藉由水路至左上方的寶箱處，從其中內即可得到。 | |
| 地　圖 MAP | B1 (4.2) 橫長房 | 炸開B 1 (5.2) 左上方的裂縫來到B 1 (4.2) 橫房的寶箱處即可取得。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | B1 (4.2) 橫長房 | 藏在此橫長房間內下方通達的骷髏頭處，拿取骷髏即可得到。 | |
| 羅　盤 コンパス | B1 (3.1) 左上方 | 移動擺置在水道上的磚塊，即會顯露出寶箱，從中可得到。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (2.2) 左上方 | 開啓第2道水閘門開關，推開水道上的磚塊上至1F (1.2) 處將右上方的磚塊推落至裂口，並隨之跳下，可掉落至B 1 (1.2) 的右上方處，B 1 (2.2) 左邊的寶箱中可得。 | |
| 帶鈎鏈條 フックショット | B1 (3.2) 正中央 | 有了大鑰匙即可開啓B 1 (3.2) 中央的大寶箱，從裏面即可得到。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | B1 (3.2) 右　方 | 拿到了帶鈎鏈條，鈎往右處，最右邊的骷髏頭即藏有此把鑰匙。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | B1 (3.4) 橫長房 | 經由噴水口的隱藏入口上到B 1處，來到B 1 (3.4) 在其右方的骷髏頭藏有此鑰匙。（中央牆可炸） | |

**首領攻略方式**

此水關首領爲一單眼的水母，身邊環繞著許多小圓球體，首先要先消除寄生其身上具有保護作用的小圓球體。運用剛拿得的帶鈎鏈條，抓取其身上的小圓球體，並揮砍多次即可將其消滅，只要動作快即能一一將其去除。待剩母體時，母體將會以空中俯衝的方式攻擊，對應的方式也相當簡單只要不斷移動，同一地點不要停留太久，待其下來時給予回馬一劍，即可輕易解決了。

**✣注意事項：**

迷宮內有3道水閘門開關把手，注意等到該地區可拿得的寶物全拿取完之後，才開啓進入另一地區。還有B 2 (3.4) 右數第2個噴水口是個入口可進入。

「因爲你的幫助才能逃離魔族的迫害，謝謝你！……觸摸神秘三角體的人能完成其願望，只要那個人還活著……。原先傳說唯有被挑選上的人才能來到此聖地這個地方。但是、不知道何處有裂縫……。再度發現聖地的是一叫做加農多洛夫的盜賊。不過、幸虧他不知道如何回去光的世界的方法。……對了！你想想看，你擁有勇者的能力，能使用魔鏡不是嗎？在這個黑暗世界有好幾個，有著在赫不拉山出現過的魔法陣，要利用這些往返２個世界，來將隱藏在黑暗世界的魔物全找出來。至於盜賊加農多洛夫……不，能打倒黑暗魔王加農的，只有你一個人，我們都爲你祈禱！」

所謂黃金之力，也就是碰觸到神秘三角體的人，能夠完成他的心願，如今這個世界會變成如此，就是因爲盜賊加農多洛夫的野心所造成的。解決了沼澤宮殿，在裏面還拿到另一個很重要的道具帶鉤鏈條（フックシャット），這個鉤鏈幾乎是回力鏢的加強版，對付敵人也具有同等的效果。接下來依照往例一仍去占卜屋詢問一下，下個步驟，除了砂漠矗立的那件事之外，新增加另一訊息，就是有關寶箱的事，可以去問往在黑暗世界的洞穴住民，他們都是一流的情報販子。

現在就先解決矗立在沙漠入口處的石碑，以裏界的狀態下來到原是可疑砂漠的入口處，在這裏會發現由７根木樁圍住的地方，只要進入木樁圍住區再使用魔鏡回到表界，即可來到矗立著一塊石碑的山坡上。對著石碑使用姆多拉書譯出上面的古文字，上面寫著只要擁有王者之劍便能得到爆炸（ボンバー）的魔法，隨之隨著一陣轟隆聲，石碑崩塌了，我們獲得了其中的爆炸徽章，這是能在地面爆走的爆炸魔法。同樣的方法，裏界的動物廣場下方有一10個花朵所圍起的小圓圈，利用表裏的切換，即可來到表界上方的洞窟，裏面放有¼的心Ⓛ。

裏界的洞窟全是住了一些知曉寶物的情報販子，當我們拜訪位處黑暗宮殿右下角的洞窟（下面木樁圍繞起來，中央的石頭既藏有另一個魔法陣），發現到一位類似鳥的傢伙，只要給他20盧布他就告訴你下面這個情報，「沿著這個世界的河流，一直往前走，會出現一個小池塘，對著池塘中丟入一個東西，就會發生某事」。

還有另外一件事，與這個情報有點相關。你是否還未發現幸福之泉的眞正作用嗎？原來海利亞湖中央的一座小島上，有一幸福之泉，只要對著池中扔下錢幣，當你的幸福值達到 100 時，池中的妖精即會出現，詢問你是否要增加炸彈數的最上限，還是弓箭數的最上限（炸彈最多可到50，弓箭最多可到70），當你有錢時要盡量來此增加攻擊道具數（沒錢時可到散布四處的隱士處拿取）。一旦都已達到最上限時，水中妖精就會告訴你另一個消息那就是她會介紹另一個朋友給我們，也就是在許願瀑布裏可以遇見她的同伴，想必在前面你也已經見過了。（旁邊右邊牆壁可炸開，裏面有４位小妖精）。

依照情報來到原先索拉所居住的地方，如今在這黑暗世界裏被稱之爲災禍池塘（わざわいのイケ），果眞如其名嗎？當我們依照訊息好奇地舉起附近的花叢（或者骷髏頭）將其丟向由12顆小石頭圍起來的小池塘中央時，一陣水波震盪中飛躍起一鯰魚出來，牠氣惱我們打擾牠的午睡，說著說就將一件物品擲向我們，嘿、嘿、沒打中，哇噻！竟然是另一個魔法徽章。我們這種小搗蛋的動作，沒有想到獲得的回報，却是能夠震撼地面，封住敵人的地震（シェイク）魔法。好極了！不過此時你若意猶未盡再亂擲東西進去的話，也許牠就會飽你一顆炸彈嘗嘗。（或者躍起一條魚）

等一等，這時忽然想起來了，赫拉之塔的左邊經過吊橋不是還有另一座石碑嗎？如今我們已手握王者之劍，應該不成問題了吧！趕緊前往赫不拉山去。此時可別太老實還想用走的或是呼喚鳥過去，這些都嫌太慢，不如於表界時記錄下來，再重新開機直接選山洞（山の洞くつ）開始，這不就是馬上就到了。在這個石碑上我們得到了能操縱大氣、冷氣的魔法徽章，也就是冷氣（エーテル）魔法。

如此一來，所有的３個魔法我們也已經都學會了，有了這些那麼對付各種敵人，也都能一一應付了。滿懷著信心，踏往位處裏界左上角處第３關的骷髏森林。



# LEVEL 3 骷髏森林 SKULL WOODS

此迷宮共有２F（地下２層）

迷宮進入方式：走出外圍的迷宮落穴或骷髏洞口後，來到原先擺置王者之劍處，如今裏界已成爲第３關骷髏森林的入口，利用從前面拿得的火焰棍（ファイアロッド），朝往洞口射去。使用之後即可將洞口燒毀出來。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮内之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 小鑰匙① 小さなカギ | B1 (4.1) 中央下方 | 從骷髏森林的落穴下來，在此中央下方的寶箱處可得。 | |
| 地　圖 MAP | B1 (4.2) 右下房 | 經過切換地磚之後，即可拿取放置右上方的寶箱。 | |
| 羅　盤 コンパス | B1 (3.1) 右縱長房 | 於此縱長房中央的寶箱處拿得，小心一拿取之後地面裂口會出現。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | B1 (3.2) 右下房 | 寶箱放置此房内的左上角落處，從中即可取得。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (3.2) 左上房 | 由B１ (3.2) 左下房將石像拉往押住開關後，即可進入此房，由中間的寶箱處可得。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | B1 (2.2) 左下房 | 拿起此房内左上角的骷髏頭即可得到。 | |
| 火焰棍 ファイアロッド | B1 (4.2) 左下房 | 有了大鑰匙之後至此房内開啓大寶箱即可得到。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | B1 (1.3) 左下房 | 經由B１ (1.3) 右下房的上方通道跳下走至左邊隔房寶箱處即可得到。 | |
| 小鑰匙⑤ 小さなカギ | B1 (1.5) 左下房 | 殺死此房所有的敵人，即可從木乃伊的身上得到。再從右房的裂口掉落即可直降首領房内。 | |

**首領攻略方式**

此首領房間是屬移動地面房，在上面較爲行走不便，又加上隨時會有刺荆磚塊游走其中。處在此惡劣的狀況下，幸好貌狀似蛾的首領其攻擊方式，僅只往下吐射３方向的火球而已，爲不幸中之大幸。當魔法值還有時可利用火焰棍（ファイアロッド）作遠距離攻擊，不必勉強靠近用劍攻擊應該可輕易解決的。

### ✤注意事項：

Ｂ１（4.2）的左上形狀類似凹狀房似的房間內中央有一把手開關。是由外面揮砍花叢露出的落穴下來到Ｂ１（4.2）的右上房處後，再經由此地的切換地磚變換之後即可走至把手處，拉開此把手即可將下方的通路炸開(往大寶箱存放處)。

Ｂ１（1.4）右方的長條形的房屋：要點燃所有的火爐，如此一來左上方的門才會開啓，可進入Ｂ１（1.4）的左上房內，此房上方牆壁上的樹根揮劍去除之後即會露出通道口。

「……你知道關於大災禍的預言嗎？我曾聽說……。一旦具有邪惡的心的人，統治了神秘三角體，此時勇者必會出現，對造成大災禍的人加以打擊。假若、不幸勇者被打敗了，世界就將會淪於邪惡之心的人所統治……，而能成爲勇者的人，只有世襲護衛海利亞王室的騎士一族而已……你具有這種血統，你一定能救出薩爾達公主」

當我們救出了第３位女孩之後，她對我們説出了上述的話。這對自己的身世又進一步更加地瞭解了，也理解當初叔叔爲何一聽到薩爾達公主的呼救，就馬上動身前往之因。這個迷宮裏拿到的重要寶物是火焰棍(ファイアロッド)，這對有些地方需點燃火爐，以開機關之門，由其是時間緊迫或者隔空點火時是相當便利的道具，當然了對某些懼火的敵人或者首領也是相當有效的。

剛好第４座迷宮，如今稱之爲流浪漢之村，不、或者應該稱之爲盜賊之鎮，就在此森林的下方，就直接往挑戰。此地的首領是在以前聽過的布蘭得(ブライント)盜賊，擅長的是欺瞞他人的魔法，要格外小心不要被其外貌及話語給所騙了。

## LEVEL 4 盗賊之鎮 THIEVE'S TOWN

此迷宮共有３F
(地上一層、
地下二層)

迷宮進入方式：來到盜賊之鎮，原先用笛子呼叫出鳥的風向指針處，如今已變成LEVEL 4 手持三叉戟的惡魔鳥雕像了，只要用力拔取三叉戟即可將入口顯露出來。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮内之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 地　圖 MAP | B1 (2.1)<br>左上方 | 經由左上方上面的通道跳下至擺有寶箱的底處即可取得。 | |
| 羅　盤 コンパス | B1 (3.1)<br>中央下方 | 擺在此房中央的寶箱處。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (2.1)<br>右下方 | 經由Ｂ１（3.1）左下方底處來此即可由寶箱中取得。 | |



| 迷宮内之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 小鑰匙① 小さなカギ | B1 (3.3)<br>右縱長房 | 此縱長房的最上方２旁有骷髏頭，拿起右邊即可發現鑰匙。再往上走即可來到首領房間。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | B1 (2.4)<br>左下房 | 拿起水晶開關旁的骷髏頭即可得到。注意要將水晶開關改變成藍色以利往後進行。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | B2 (3.3)<br>右縱長房 | 在牢中假扮女子的首領旁的寶箱中可得，她還故意説叫你帶她出去，要知她可是懼光的。 | |
| 威力手套 パワフルグラブ | B2 (2.3)<br>左下房 | 從大寶箱中拿到，要注意四周鏍落的地面，進入之前最好先將輔助道具換成魔槌。 | |

**首領攻略方式**

將假扮女子的首領帶回首領房中，使其碰觸從上層透過來的光線，如此一來她即露出眞正的面目。對此身穿白袍，頭部隨時在空中漂浮的怪物，除了要躲避其雷射之外，也要注意不斷再生的頭部火球攻擊。用弓箭、鏈鈎、火焰棍等攻擊都是無效的，另外要等其身穿白袍時攻擊本體才屬有效。若是生命力足時或是輔助生命瓶有的話，用劍硬攻也是相當容易解決的。

### ✤注意事項：

此處最大的難題是在如何將光線照射至首領房內，並將地下牢房內假扮女子的首領帶往來此，先至１Ｆ（3.4）右下房也就是剛好是首領房Ｂ１（3.4）右下房的正上方處。先將自己的炸彈放置於地面上再撿起投擲於上方地面有裂痕處，使光線透過至下一層，剩下的只是將假扮女子的首領帶至首領房而已。

「當七賢者要封住通往黑暗世界的通路時，遭到魔族的攻擊，此時保護賢者們的安危就成爲騎士一族的責任。那次的戰鬪，聽説騎士全部陣亡了……。你大概是流有騎士血液的最後一人吧！而這最後一人其身上竟隱藏著勇者的神秘力量，實爲不可思議的事！我相信，你一定能打倒加農！」。

女孩説出了上述的話，這對騎士族的來龍去脈也都一一解答了。身爲末代的騎士，當然須克盡騎士之責，繼續邁向解救薩爾達公主之路吧！

第４座迷宮裏，我們得到了更加勇猛，宛若能力拔山河的威力手套(パワフルグラブ)，有了這付手套連最難拔起的黑色石頭也都可以舉起來了。

現在占卜屋傳來的訊息是，鐵匠的伙伴就在流浪漢之村的角落。對了、對了，每次行走黑暗世界時經過原先是書屋的所在地時，看到一位長有白鬍鬚類似青蛙的傢伙站在那裏，但礙於圍繞他四周的是黑色的骷髏頭無法拔起與之交談。現在有了威力手套終於可以了，果然不錯他就是鐵匠所言的那位同伴。如果將他帶往表界的打鐵屋，讓他們倆相聚不知有多好啊！（放心！你施用魔鏡回到表界他還是會跟著）

即然要到打鐵屋，對了順便告訴另一好情報。當於裏界時來到原先爲打鐵屋的下方處，你將會發現此地到處矗立著許多木樁，倘若將每根木樁都敲下，就會顯露出一地穴，裏面藏有¼的心Ⓝ，可別忘了拿。

欣喜若狂的鐵匠，見到失散的同伴回來，高興的很，並要我們改天再來，那時他們將會爲我們的王者之劍打造的更加銳利。再度來臨(只要出去再進來即可)，又見他們已正在做敲打的工作，此時很親切的詢問能替我們作何事，是要鑄劍（劍をきたえる）還是僅只路過而已，當然回答是要重新鍛造此劍。鐵匠很象徵性質地拿取10盧布作爲費用，並囑我們先將劍交其保管，以待鍛造完畢。

在身上無劍的此段期間，當然是不能做冒險的行動，此時只好先到處閒逛一番看能否做些事。先於黑暗世界到各地的洞窟探查一些情報。來到原先爲海利亞湖東邊拿到冰凍棍的洞窟裏，看到了一隻從土裏冒出的怪手，只要給他20盧布他就告訴我們以下的情報「我也是一名盜賊……。那時的同伴就是沒被抓住的逃亡者。他很會開鎖，但現在已隱姓埋名，裝成一個奇怪老頭子的樣子。嘿…」。

好極了！又是那位站在砂漠入口奇怪老頭的消息，現在對他的背景又多了一項，他很會開鎖。走出此洞窟，舉起下面的巨石顯露出了一地穴，裏面有一石碑寫著，利用槌子打倒敵人，就一定會出現魔法壺。嗯、又是一很好的訊息，當我們魔法值沒有時，這也不失爲一個很好的補充方式。此時逛得也差不多時候了，也該回往打鐵屋了。

驚奇、驚奇、大驚奇，於黑暗世界的狀況下回到原是打鐵屋的房子裏，竟然在此破屋中發現到一只寶箱(原先沒有，等帶回鐵匠的同伴就會出現)。高興之餘，想要打開看看究竟放置何物？疑、竟然打不開，而且還能拖著走，莫非是要帶到一可開啓此寶箱上面鎖的人面前嗎？不用懷疑，現在想到唯一的人選就是那怪老頭。將寶箱帶到表界的砂漠入口處見那怪老頭，被我們知道底細原先死不開口說話的傢伙，終於講話了。他請求我們替他保密此事，當然交換的條件就是替我們開啓寶箱，瞧那妙手一動，寶箱立既開啓，露出了第４個的瓶子(ビン)。

早在這之前，也許你已耐不住沒有武器的走法，也許早已經回到打鐵屋，拿取更升一段，威力更猛的王者之劍了。沒關係這個遊戲最大的優點就在此，能夠多角化的攻略。並不強迫你必定要依照此步驟來走，不過爲了使你對這整個遊戲的正常故事流程做一正確的了解，而非無頭蒼蠅做一瞎貓碰死老鼠的玩法，故只好多做一些贅言，敬請見諒！

閒話不扯，當然劍一定要去拿回，我們再前往第５座迷宮，也就是表界的幸福之泉，如今裏界的冰宮殿。

## LEVEL 5 冰 宮 殿 ICE PALACE

此迷宮共有８Ｆ（地上一層、地下七層）

迷宮進入方式：於表界時來到海利亞湖中央的有著幸福之泉的小島上，有了前關所尋得的威力手套(パワフルグラブ)即可舉起中央的黑石，露出可通往裏界的魔法陣，只要一進入即可來到原先圍繞起來無法進入的第５關冰原迷宮的入口處了。

得手後於核對欄打√

| 迷宮內之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 小鑰匙① 小さなカギ | 1F (3.3) 左下房 | 殺死此房內的３隻發電水母之後即可得到。 | |
| 羅　盤 コンパス | B1 (3.2) 右上房 | 殺死此房內所有尖嘴企鵝之後，即會在下方顯露出寶箱，從中即可得取到。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | B2 (3.3) 下橫長房 | 此房內是橫長形房間，地面是屬滑動地板，周遭又有刺磚，鑰匙就藏在一隻敵人的身上，儘量用魔法來攻擊取得較爲安全。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | B3 (4.3) 左下房 | 拿起擺在右下角的骷髏頭即可找到開關，只要踩踏之後，左下角的寶箱即會顯露出來。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | B5 (3.2) 右上房 | 側T型的房間，同樣拿起左下角的骷髏頭碰觸開關，旁邊即會顯現出隱藏的寶箱。 | |
| 小鑰匙⑤ 小さなカギ | B2 (4.3) 左下房 | H型的房間，舉起中央的巨石即可發現到。拉左上的石像舌頭可打開右邊的門。 | |
| 地　圖 MAP | B2 (4.3) 左下房 | 同樣H型的房間內，舉起左下角的骷髏頭露出開關，即可將寶箱顯現出於右下角。 | |
| 藍色衣服 青い服 | B5 (3.3) 左下房 | 來到放置大寶箱的地方是要由Ｂ４ (3.3) 的左下房，爆開此房左邊的地面裂縫之後，跳下來才能來此的。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (4.3) 右下房 | 由Ｂ２拿到ＭＡＰ房間的右邊樓梯上來，從右下側的寶箱中可取得。 | |

**首領攻略方式**

首領攻略是很簡單，但如何來到首領房間則是不容易。首先要使Ｂ５ (3.3) 右下房的藍色石樁下沈，然後想法繞到左側再將磚塊(左下塊)推落至Ｂ６，然後隨之跳下。來到Ｂ６ (3.3) 右下房之後，就可藉此磚塊壓住開關，那麼一來往下的門就可進入了，接下要如何到達首領之房就已不成問題了。看到被冰塊保護住的首領，不用思考用火焰棍攻擊就對了，待其以多數眼珠攻擊過來時，用劍還擊就相當輕而易舉了，不過較爲討厭的是途中老有冰塊落下攻擊，對策是要不時走動避免停留原地。

**注意事項：**

此關由於是屬冰原迷宮，因此地面滑溜在上面行走不易更何況攻擊，因此隨時將攻擊性法術準備好，一看不妙就使用。幸好此處恢復魔法值的道具也相當地多。還有此處也須運用到炸彈作爲定時器以達時間差的開關作用，另外石像上的舌頭有些是具開啓門機關的功能。

「海利亞的人民，聽說能操縱奇怪的力量。七賢者也具有此種力量。但是、長久以來，擁有海利亞血統的人，逐漸減少，即使繼承七賢者血統的我們，也沒有以往賢者們的強大力量。但如果能輔以司掌勇氣的騎士之力的話，將會發揮出比司掌智慧的賢者力量更具強大，在城中溝通光明和黑暗的道路已完全打開了，已沒有時間了。打倒加農，這個黑暗世界即會消失，神秘三角體正等待下一位統治者出現……我相信你……。」

解決了第５座迷宮、冰宮殿，在裏面拿到了藍色衣服(青いのふく)，有了這件衣服就可降低所受到敵人的攻擊機率，眞是太好了！

現在就針對一些較與故事流程無關的寶物尋找方式。於表界時來到墳場的右上角，撞開此處的一塊墓碑開啓地下洞穴，在裏面就可找到魔力披風(マジックマント)。接下來有２個寶物是要藉著魔力披風才能尋得，一個是於裏界時來到死山(表界的赫不拉山)爬到上面在右邊一圍成圓圈的花叢下

面，跳下位處懸崖中間洞窟，裏面有地鼠和損傷地面阻擋，只要用魔槌及魔力披風即可安然通過，在左上角的寶箱中即可拿到聖光杖（バイラのツエ），只要一揮此杖就可藉光線來保護自己的身體。另一個是於裏界時，在進入通往赫不拉山的洞窟口的上方可看到一顆¼的心，現在就可前往拿取了。在洞窟中利用鏈鈎越過壕溝，會來到一類似彈珠台的碰撞台，在此使用魔力披風變成隱形，就可穿越過去到外頭拿到¼的心Ⓟ。

在進入第6座迷宮之前，先詢問一下占卜屋還有否任何的情報，得到的是炸彈屋有時會賣新型炸彈，另一個則是於黑暗世界的金字塔有某種東西。現在炸彈屋仍未販賣新型炸彈，因此只好先對這2則情報暫擱置一旁，先前往位於左下角的惡魔(悲慘)沼澤的迷宮。（入口左邊洞窟內有¼的心Ⓡ，沼澤的右上角處，利用表裏界切換，可到表界的上方舉起大石後在洞窟內找到另一¼的心Ⓢ）。

## LEVEL 6 悲慘沼澤 MISERY MIRE

此迷宮共有3F（地上一層、地下二層）

迷宮進入方式：表界時用陶笛（オカリナ）吹喚鳥前來，帶往6號的地點上，也就是沙漠左下角的高地上，舉起右邊的黑石露出魔法陣來到裏界，在中央地面上有一冷氣徽章（エーテル）標誌的地板，只要使用冷氣徽章，除了可將降雨停止之外，也可將原先沈於水中的洞口浮現起來。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮內之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 小鑰匙① 小さなカギ | B1 (5.3) 左下房 | 房內左上角，拿起骷髏頭即可找到。拿取時要小心突然而至的雷射。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | B1 (5.3) 左下房 | 同樣的房間內，用聖光杖或是魔力披風穿過損傷地面，拿起右下角落的骷髏頭觸動開關，顯現出隱藏的寶箱。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | B1 (3.4) L型房 | 房內左上角，拿起骷髏頭即可找到。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | B1 (4.2) 大間房 | 拿取上層網狀地面的骷髏頭(左上方)露出開關，踩踏之後，於右上方露出寶箱即可得到。 | |
| 小鑰匙⑤ 小さなカギ | B1 (4.4) 右長條路 | 推動B 1 (4.3) 右下房擋路的磚塊，往上直走即可來此拿得。 | |
| 地　圖 MAP | B1 (5.2) 左縱長房 | 從B 1 (4.2) 右上方上到上層再開啓右門，即可來到此縱長方擺置寶箱的地方。 | |
| 小鑰匙⑥ 小さなカギ | B1 (3.2) 右上房 | 殺死此房內所有敵人，在放電水母的身上可獲得此把鑰匙。 | |
| 羅　盤 コンパス | B1 (3.2) 左上房 | 點燃B 1 (3.2) 左下房4個火爐，往上的門即可開啓，在此房正中央的寶箱即可拿得。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (3.1) 右下房 | 點燃左邊2個房間內的4個火爐，即可藉由1 F (3.1) 右縱長房下的地板洞來到此處，從寶箱中尋得。（左房有魔法陣正好到B 1 (3.3) 有需大鑰匙的門口前）。 | |
| 索馬利亞之杖 ソマリアのつえ | B1 (5.2) 右縱長房 | 先用鍊鈎鈎住右邊的磚塊，然後快速走過闕落的走道，即可來到上方的大寶箱處。 | |



**首領攻略方式**

前往此關首領房之前還有一項難關考驗著，那就是馬上要應用到剛拿到的索馬利亞之杖，在漆黑的B 2 (4.4) 上橫長房處，拿起左邊的骷髏頭露出觸動開關，要把東西壓住才可永保左下門處於開啓狀態，此時要運用索馬利亞之杖變出一磚塊壓住開關即可通行了。至於剩下通往之路只要正確改變水晶開關的顏色，即可輕易到達首領房內。此關首領是一百眼水怪，利用小眼珠攻擊敵人，且不時從大眼珠處放出閃電來，雖説用弓箭或用劍砍皆可奏效，但若魔法値尚有的話，你可使用聖光杖，然後貼近敵人本體處快速揮砍，你將發現小眼珠即可輕易解決完畢，待大眼珠攻擊時，於下方處連發弓箭，首領可幾乎説是毫無招架的餘地。

**✤注意事項：**

此處較爲困難的地方是在如何拿取到大鑰匙的途徑，首先要上到1 F，1 F (3.1) 的左上房及左下房各有2個火爐，只要同時點燃這四個火爐，那麼右側縱長房的右側牆壁將會後移，露出隱藏的落洞(右下角)，只要往下跳即可來到放置有大鑰匙寶箱的B 1 (3.1) 右下房來了。還有此處的魔法師若是無限制出現的話，你可藉此補滿生命力。

「加農之所以收集我們，是因爲他並無法解開七賢者的封印之故。所以假借祭司阿格尼姆之手，將承繼賢者之力的七位少女送入黑暗的世界中來。利用七人的力量來打開封印後，已沒有利用價値的我們，便被封入水晶之中，送給魔物們。這不知、是否就是加農的疏忽？如今薩爾達公主正在龜岩等待著你，快去吧！」

在這沼澤迷宮得到了索馬利亞之杖，此杖可藉由魔力製造出魔法磚塊，有了這個磚塊就可拿來運用到試探隱藏的道路，押住開關，或者作爲輸送台之用，這對往後的攻略迷宮相當有所助益，一定要熟悉使用。

解決第6關之後，再度回到裏界的炸彈屋，終於賣有新型的炸彈，這是比平常威力還強三倍，而且一次只能攜帶一顆，只要花 100 盧布既可帶走。總算可以見識見識謠傳金字塔中有一絶世的美女的眞面目，將此顆橘色新型炸彈拖往金字塔，在金字塔外圍的2 F 有一面牆壁的裂痕處，將此炸彈放置此牆即可炸開一洞口出來，裏面是一許願池，迫切將身上的道具扔入池中，一睹有水中妖精之后的維納斯，我的天呀！竟然出現了一位肥婆妖精，差點没有噴血出來，拜託不要又像桃太郎傳説2代的那位大便女神一樣。嗯、嗯，幸好她之所以那麼肥胖，是受到了加農魔力之故，只要我們將加農打倒即能恢復原來的面貌。可不要因爲她太醜了，就掉頭就走。這裏是很重要的武器加強池，將弓箭扔入池中，就會變成銀之箭(銀の矢)，這是給加農致命的最後一擊的必備道具。而王者之劍也可在此升到第4段，威力更加驚人。最値得一提的是那銀之箭，即使碰到以前的首領也能給予一擊斃命的效果，是絶對需要的。

如今薩爾達公主就在最後一座的迷宮裏，也就是在龜岩裏。能夠解開矗立在死亡之山的加農之塔結界，就只剩下一位了。

## LEVEL 7 龜 岩 TURTLE ROCK

此迷宮共有4F（地上一層、地下三層）

迷宮進入方式：首先以表界的狀況下來到龜岩（裏界名稱）也就是赫不拉山的右側山頂，此山頂上有一小山丘，山丘上有3根木樁，只要從右至左以逆時針方向用魔法槌敲打木樁，於中央處即可顯露出魔法陣，進入此魔法陣來到裏界，就來到此關迷宮的上頭。上面有一地震徽章標誌的地面，同樣於此地使用地震（シェイク）魔法即可將入口震開。還有此龜形迷宮的左脚可是能拔出錢出來的哦〜。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮內之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 地　圖 MAP | 1F (5.3) 左縱長房 | 躲過滾動刺木，在此房間上方的左邊寶箱內可找到。 | |
| 小鑰匙① 小さなカギ | 1F (5.3) 左縱長房 | 與拿取MAP的房間內同一位置，只是拿取右邊寶箱即可取得。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | 1F (4.3) 左下通路 | 解決此房內的敵人，從其身上即可獲得。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | 1F (4.3) 左上房 | 將此房紅色的水晶開關改成藍色，再到左邊原有藍色石樁處的右端從左往右推石磚（5塊石磚右上突出的石磚），即於上端顯現出隱藏的寶箱。 | |
| 羅　盤 コンパス | 1F (4.1) 左下房 | 凸狀的房間，底處寶箱中可得到，小心兩側吐來的火球。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | B1 (2.3) 右縱長房 | 殺光此房內所有敵人，從一敵人身上即可獲得。小心右下門門頂上的雷射眼睛，以後退走方式走出。 | |
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (3.3) 大房間 | 經由拿取小鑰匙④後從右下門來到B 1 (3.3)，藉由左下角此地的輸送管即可來到放有此寶箱的中央地點。 | |
| 鏡之盾 カカミの盾 | B1 (3.2) 右下房 | 經由外面的通路來到此房開啓大寶箱即可得到。（經由B 1 (2.2) 右下房的出口來到）。 | |
| 小鑰匙⑤ 小さなカギ | B1 (3.4) 左上房 | 以回力鏢或炸彈來改變水晶開關，即可拿到被藍色地樁圍起的寶箱。 | |
| 小鑰匙⑥ 小さなカギ | B2 (3.2) 左縱長房 | 欲進入此房先要把B 2 (3.4) 中央處的開關開啓才可經由左下角門，來到B 2 (3.2) 左縱長房來，此房內的左下角寶箱中即可得到。 | |

**首領攻略方式**

此關首領是一有3頭的石龜，左首吐火焰、右首吐冷氣、中央首主攻。只要應用相剋的方法即可解決。也就是左首用冰凍棍，右首用火焰棍對付，再輔以劍揮砍即可快速解決。等到主體出動攻擊時，針對中央心臟部位攻擊，避免走到冰凍的地面，快速地閃躲即能輕易解決。



### ✤注意事項：

此座迷宮須大量使用索馬利亞之杖來製造可供輸送用的磚塊，還有在線路的轉接點是可做移動方向的變化可別忽視了這點。石壁上有眼珠會發射雷射，共有2種，一種是微張的眼睛，只要背對著它就不會發射，另一種是張開的眼睛，只要讓其看見就會發射出雷射，對它要特別小心。

「歡迎來到這裏！你果然是傳說中的勇者。我第一次見到你時，我就有這種感覺……加農在死亡之山的塔外，佈下了強力的結界，並且在塔裏等待2個世界的通道開啓。一旦讓加農進入到光明世界，也許就再也無法捕捉到他。不過、幸好連結時的空間處，即使他逃到任何一個角落，也仍然能找出來。現在、快拿著7個水晶前往加農之塔，以我們的力量來打破其結界。
——一定要回復以往平和的國家……」。

終於集結了7個具有賢者血統的少女，也在此迷宮中發現到鏡之盾（カカミの盾），這是一個連雷射也能反彈抵禦的盾，也就是最強的盾了。一切已準備就緒，可以前往在左側的加農塔，如果此時你的心顆數仍未找齊20顆的話，就要先四處尋找一番看是否還有那裏遺漏的，雖然並不需要全湊齊只要18或19顆即可解決，但以完美的姿態前往不是很好嗎？（心的所在地請參照後表尋找），當然4個空瓶也都要放置補充藥水（最好是藍色藥水），其中一瓶至少要裝一隻妖精，以免不幸不小心死亡

## LEVEL 8 加 農 塔 GANNON'S TOWER

此迷宮共有8F（地上七層、地下一層）

迷宮進入方式：拿到7顆水晶救出具有7位賢者血統的女孩之後，到死山的加農之塔前；飛舞於半空中的7顆水晶即可將加農之塔的結界給破除，如此一來終於可進入到最後的迷宮內部去了。

得手後於核對欄打✓

| 迷宮內之物品 | 所在座標 | 得到途徑及方式 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 小鑰匙① 小さなカギ | 1F (3.3) 左上房 | 撞擊此房右邊燭台，即可將放置其上的鑰匙震掉下來。 | |
| 小鑰匙② 小さなカギ | 1F (2.3) 右上房 | 拿起此房間內右下角落的骷髏頭即可找到，中央打完地鼠推動動磚塊左門即可開啓。 | |
| 小鑰匙③ 小さなカギ | 1F (2.2) 左上房 | 鑰匙就擺在右下角骷髏頭的下面，但要如何進入右門，則是要靠炸彈放置於水晶開關的旁邊（要有一點距離），藉著炸彈的定時爆炸時差性地走入。 | |
| 小鑰匙④ 小さなカギ | 1F (4.4) 上橫長房 | 小心徘徊長串的火球，推動左邊中央處獨立的磚塊（從左往右推），壕溝對面即會顯現寶箱，此時再用鏈鈎鈎住此寶箱過去拿取。 | |
| 地　圖 MAP | 1F (2.3) 右下旁 | 寶箱就在兩串交叉火球的中央處，要以聖光杖或魔力披風前往拿取較好。 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 大鑰匙 大きなカギ | B1 (3.3) 右上房 | 先炸開1F (3.3) 右下房，右下角有裂痕的地面，隨之跳下，到達第一道6鐵面騎士首領處，解決之後走上面門，開3個寶箱的中央即可得。 | |
| 紅色衣服 あかい服 | 1F (3.3) 左下房 | 有了大鑰匙就能開啓此地的大寶箱，從中得到。 | |
| 小鑰匙⑤ 小さなカギ | 1F (4.3) 左上房 | 等待此房內地面地板的攻擊完畢後，上方即會出現寶箱從裏面既可取得。爲避免被怪手抓到還是以閃躲方式來對付飛來的地板攻擊較佳。 | |
| 羅　盤 コンパス | 1F (4.2) 左上房 | 先要點燃1F (4.3) 右縱長房內所有的火爐，開啓往下的門。到了1F (4.2) 右上房時要丟擲炸彈去輸送帶來改變水晶開關的顏色，如此一來才能進入此房拿取寶箱。 | |
| 小鑰匙⑥ 小さなカギ | 1F (2.4) 上橫長房 | 此把鑰匙就放在中央上頭右邊骷髏頭下，只要切換變換地磚即可輕易拿取。 | |
| 小鑰匙⑦ 小さなカギ | 6F (4.4) 右上房 | 殺死此房唯一的敵人其身上即可獲得。 | |
| 小鑰匙⑧ 小さなカギ | 6F (4.4) 左下房 | 由藍色地樁圍起來的中央寶箱中可得到。 | |

**首領攻略方式**

此地首領仍爲阿格尼姆，但如今是以３分身的方式攻擊過來，攻擊的方針是攻擊實體不要理會分身，欲判斷那一人爲實體，只要觀看影子的深淺即可分辨出來，黑色的影子即是實體。對方攻擊的模式仍沿習以往舊招故很容易解決它。終於解決掉他之後，他竟化成一隻蝙蝠飛走，難道……。

### ✤注意事項：

此關最難的地方是有隱藏的地面（1F (3.1) 大房間），要以索馬利亞之杖造出一磚塊，藉推動此磚塊一步一步地探路移動，待火焰棍的火焰可觸及火爐的位置時，就可以趕快點燃，如此一來隱藏的道路即會顯現。（此法在尋找¼心時，於山頂的洞窟內也須用得著要謹記）

此地前面表界出現過的首領會在此地重新出現，但只要用銀箭攻擊就可輕易解決。





從加農塔逃出的加農化成一隻蝙蝠，將金字塔的上頭撞成了一個大洞，而尾隨其後的我們也在鳥的帶領之下，來到了這加農的最終巢穴。這是我們與之的第３次接觸了，也就是最後之戰，此時的加農將會盡全力做一死命的反擊。在這之前不能莽撞地跳下去，還是先回復一下剛才損失的生命力及藥水，當然最好先記錄一下。

準備齊全，躍入金字塔，如今加農施展的攻擊是多重性，首先以回旋的三叉戟攻來，接下來會以螺旋狀回轉的小火攻擊，然後再以火蝙蝠攻擊，對付這些都很簡單，只要隨時準備好聖光杖（或魔力披風）當快要被攻擊到時馬上施用，以躲避受傷，待其空隙馬上卸下此魔法再以劍攻擊。等到加農被攻擊到某種程度，他就會開始施用黑暗的秘術，也就是他會將周遭變暗再化成蝙蝠攻擊，在黑暗時這隻化形的蝙蝠是無敵的，一定要在光明的狀況下才能顯現出加農的原形出來，再施以攻擊才有效。到了這裏就變成道具的變化速度來取決了。於黑暗時將道具選到火焰棍以隔空點火的方式將下面２個火爐點燃，待其明亮就馬上換到銀之箭，加農被王者之劍攻擊時會有一短暫的凍結時間，要趁這個時機馬上對其射銀箭，給予重大的創傷，如此周而復始，加農必將敗於我們的銀箭之下。

長久的冒險隨著加農的倒下也結束了，此時出現了神秘的三角體，也就是所謂的黃金之力，正等待下一人的觸摸來達成此人的心願。

「我是神秘三角體的精靈……凡是觸摸到神秘三角體的黃金之力的人，其心中的願望便會實現！有善良之心的人摸了，其善良的心願便會實現……有邪惡之心的人摸了，其邪惡的願望便會實現。

加農的願望是要統治全世界，其邪惡的願望使聖地成爲一黑暗世界。加農儲存他的力量，是爲了把自己的願望實現在光之世界。現在、他所觸摸之下而變成邪惡黑暗世界的神秘三角體已不復存在。

神秘三角體正在等待新的統治者，觸摸黃金之力。現在、將你的手伸出來，摸摸看，然後在心中許願吧……」

在我們的許願之下，世界恢復原狀了，７位賢者之女及國王還有薩爾公主都已安然的在海拉爾城，而教會的神父也復活了起來，長老及村中的人們也都恢復原狀或者回來了。最重要的是唯一的親人叔叔也復活回到了家中來。一切的事物都完美的回歸現狀，好似未曾發生般，而那把王者之劍又再度地插回了劍座上。

得手後於核對欄打✓

| 心型容器代號 | 得　到　方　法 | 核對 |
|---|---|---|
| ３顆大心 | 遊戲開始主角即擁有。 | |
| １顆大心① | 救助公主後，在教會的寶箱中可獲得。 | |
| ¼心Ⓐ | 爆破村內原爲盜賊的家，地下室上方的牆壁，進入可尋得。 | |
| １顆大心② | 打倒東之神殿的首領獲得。 | |
| ¼心Ⓑ | 卡卡利可村下方處，於15秒鐘內到達終點，所得之獎品。 | |
| ¼心Ⓒ | 到草原小廟裏面拉起右水閘開關，露出外面原隱藏水底的心。 | |
| ¼心Ⓓ | 可疑沙漠的右上角砂漠小廟內，炸開下方的土壁於裏面可尋得。 | |

| | | |
|---|---|---|
| ¼心Ⓔ | 於可疑沙漠神殿的左邊出口，到外面的左山坡盡頭處可找到。 | |
| 1顆大心③ | 打倒砂漠神殿的首領獲得。 | |
| ¼心Ⓕ | 教會外左方的山坡地，撞開一石堆露出地洞，在裏面寶箱中得到。 | |
| ¼心Ⓖ | 迷惑森林中，於9株草叢的正中央草叢，舉起後露出的落穴內可拿到。 | |
| ¼心Ⓗ | 從索拉的巢下方的瀑布下去，到左方的小島上，於此小島的左側底可尋得。 | |
| ¼心Ⓘ | 從赫不拉山的頂處，跳下位處山壁處的洞窟，於其中一洞窟中可找到。 | |
| ¼心Ⓙ | 利用表裏的切換，於表界的眼鏡岩上可獲得。 | |
| 1顆大心④ | 打倒赫拉之塔的首領獲得。 | |
| 1顆大心⑤ | 打倒黑暗宮殿的首領獲得及水晶。 | |
| ¼心Ⓚ | 利用表裏的切換，來到幸福之泉左上方的小島上即可取得。 | |
| 1顆大心⑥ | 打倒沼澤宮殿的首領獲得及水晶。 | |

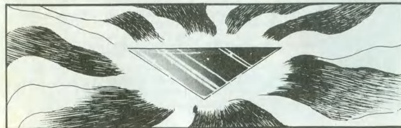
得手後於核對欄打✓

| 心型容器代號 | 得　到　方　法 | 核對 |
|---|---|---|
| ¼心Ⓛ | 利用表裏界的切換，來到位處表界動物廣場下方的山坡處，於此地洞窟內取得。 | |
| ¼心Ⓜ | 到樵夫原先鋸伐的那棵大樹，樵夫不在時既表可撞開隱藏此樹的洞窟，於裏面中獲得。 | |
| 1顆大心⑦ | 打倒骷髏森林迷宮中的首領獲得及水晶。 | |
| 1顆大心⑧ | 打倒盜賊之鎮迷宮中的首領獲得及水晶。 | |
| ¼心Ⓝ | 裏界時，將位於打鐵屋前方的木樁全部敲下，於顯現的洞窟內取得。 | |
| ¼心Ⓞ | 利用表裏界的切換，來到位處表界墓地上方。 | |
| ¼心Ⓟ | 裏界時，前往死山的洞窟入口上方處可獲得。(須要有魔力披風才能取得) | |
| 1顆大心⑨ | 打倒冰宮殿的首領獲得及水晶。 | |
| ¼心Ⓠ | 利用表裏界的切換，來到位於墓地上方炸開的洞窟內拿到。 | |
| ¼心Ⓡ | 裏界時，惡魔之沼西邊的洞窟裏面可找到。 | |



| | | |
|---|---|---|
| ¼心Ⓢ | 利用表裏界的切換，來到可疑砂漠右上角的山坡處，舉起巨石於地洞裏面可找到。 | |
| 1顆大心⑩ | 打倒悲慘沼澤迷宮中的首領獲得及水晶。 | |
| ¼心Ⓣ | 裏界時，龜岩左方經由舉起巨石的洞窟，來到位處上方的孤立山頂，再換至表界即可拿取在此的心(走隱藏道路)。 | |
| ¼心Ⓤ | 裏界，金字塔外側2樓右邊的道路底可獲得。 | |
| 1顆大心⑪ | 打倒龜岩迷宮中的首領獲得及水晶。 | |
| ¼心Ⓥ | 於裏界盜賊之鎮的猜謎屋從16只的寶箱中選出(要有耐心尋找的心理準備)。 | |
| ¼心Ⓦ | 裏界盜賊之鎮的下方玩挖寶遊戲中可尋找到。(同樣也要有長時間才能挖掘到的心理準備) | |
| ¼心Ⓧ | 行走龜岩迷宮中時，有一段出來到外面的通道，在此地變換成表界，即可進入到原先跳不到的洞窟，從內取得。 | |





| 名稱 | 得到方法 | 效果 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 手提油燈 カンテラ | 遊戲開始，主角房內右下寶箱取得。 | 冒險開始時，能最先得到的寶物。迷宮中點燃火爐可照亮整個房間，但有時間性且會耗損魔法值。 | |
| 劍 第1段 | 城堡秘密通路B 1，叔叔手中取得。 | 最初得到的武器，有了此把劍才能與敵人打殺。 | |
| 盾 第1段 | 城堡秘密通路B 1，叔叔手中取得。 | 也是最初拿到的防禦道具，只不過效果有點不良。 | |
| 回力鏢 ブーメラン | 海拉爾城B 1 (2.3) 右下房的寶箱中取得。 | 擊中敵人時，可使對方麻痺，短暫不能行動。也可使一部分敵人受到創傷或者拿取遠方的寶物及切換水晶開關。 | |
| 瓶子① ビン | 卡卡利可村，向販賣瓶子商人花 100 盧比購得。 | 裏面可裝入各式東西，大都是用在恢復的方面上。這是長遠冒險旅途中絶不可缺少的道具。 | |
| 捕蟲網 むしとリアミ | 卡卡利可村，從房內一生病的小孩子手中借得。 | 在草叢中，樹上有時藏著許多飛蟲，有了這個就能抓取到並將之放入瓶中，以備不時之需時幫上忙。 | |
| 瓶子② ビン | 卡卡利可村，從酒館的後方進入，拿取櫃台後的寶箱。 | 抓取小妖精於其中時，遊戲中不幸死亡時可以藉此復活起來，是與首領對戰時不可或缺的道具。 | |
| 弓箭 ユミ | 東之神殿１Ｆ的大寶箱中獲得。 | 有了弓箭就能作遠距離射擊，不過會受到箭數限制。對某些敵人而言是一致命的武器。 | |
| 項鍊① ペンダント | 打倒東之神殿的首領獲得。 | 上面有代表勇氣的徽章，這是爲拿取王者之劍的３個項目的表徵之一。 | |
| 飛馬鞋 ペガサスのくつ | 解決東之神殿後，再回到撒哈斯所在的小廟即可得到。 | 有飛馬鞋就可作快速衝刺，快跑期間是無敵的。也可以快跑衝撞物品，來震落物品下來，或者藉反彈到達無法走到的地方。 | |
| 冰凍棍 アイスロッド | 從海利亞湖東邊炸開的洞窟中找到。 | 能發射強力的冷氣，瞬間將敵人冷凍起來，趁機攻擊。這對某些懼冷氣的怪物有相當效用。 | |
| 姆多拉書 ムドラのしょ | 衝撞書屋內，放有此本書的書架，震落下來即可取得。 | 欲了解古碑上所寫的古文字，一定要參閱此書才能翻譯出來。 | |
| 力量手套 パワーグラブ | 砂漠神殿B 1 (2.2) 左上房的大寶箱中得到。 | 飞舉起普通的石頭，雖然力量還嫌不足，不過在遊戲前半段已夠你到處尋找了。 | |
| 項鍊② ペンダント | 打倒砂漠神殿的首領獲得。 | 上面有代表力量的徽章，只剩下一個徽章了！現在向最後的徽章挑戰吧！ | |
| 蘑菇 キノコ | 於迷惑森林中可尋得。(要將此物交給魔法屋外面的魔法師) | 會發出神秘香味的蘑菇，是一製造魔法粉的材料。在迷惑森林中行走時，也許偶然會發現到。 | |
| 水蹼 みずかき | 到索拉的巢，花 500 盧比向其購得。 | 有了這双蛙鞋，即使水深的地方也能前往了。有許多隱藏的地方都要藉此水蹼才能到達，到處游泳吧！ | |
| 魔法回力鏢 まほうのブーメラン | 將回力鏢扔入許願池內，即可換得。 | 比普通的回力鏢更能快速地丟向遠方，一定要經過某地的水中妖精才能交換取得。 | |
| 盾 第2段 | 將盾扔入許願池內，即可換得。 | 同樣要透過妖精之泉的特殊處理過才能獲得，比平常的盾更加大點。 | |
| 魔法之粉 まほうのこな | 將蘑菇拿給外面的魔法師後，過一會再到魔法屋內，即可看到及拿取。 | 撒在某物上會起意想不到的功效。若撒在某些敵人身上，也許有意想不到的反應，至於其他的效果……。 | |
| 瓶子③ ビン | 從水路到從自家到東之神殿必經的那一座橋下，向在那睡午覺的人拿得。 | 抓取密蜂於瓶中的話，下次放出來的話，牠將成爲你的伙伴四處叮咬敵人，威力也相當驚人。 | |
| 魔鏡 マジカルミラー | 將遺失燈籠的老人，帶回赫不拉山的家，從其手中獲得。 | 從黑暗世界回到光明世界的道具，也具有跳回迷宮入口的功能。可到達隱藏各地或須藉由表裏界的切換才能尋得的寶物地點。 | |
| 月珍珠 ムーンパール | 赫拉之塔，４Ｆ (3.3) 中央上方的大寶箱中可獲得。 | 有了這個珍珠，即使在黑暗世界也能以原來的人類面貌行走其中。 | |
| 項鍊③ ペンダント | 打倒赫拉之塔的首領獲得。 | 上面有代表智慧的徽章。有了這３個項鍊就可前往森林處拔取王者之劍。 | |
| 王者之劍 第2段 マスターソード | 拿到３個項鍊，到位處迷惑森林的王者之劍森林拔取此劍即可獲得。 | 能對抗邪魔的伏魔神劍，正在森林深處等待具有騎士血統的勇者來拔起。 | |

得手後於核對欄打√

| 名稱 | 得到方法 | 效果 | 核對 |
|---|---|---|---|
| 魔槌 マジカルハンマ | 黑暗宮殿，１Ｆ (3.4) 炸開的懸空處上面的大寶箱中取得。 | 對於妨礙通行的坑洞、障礙物、樁等，可由魔槌從上往下敲打以利前途。也可拿來用來攻擊敵人。 | |
| 鏟子 シャベル | 裏界時到動物廣場，答允吹笛手去尋找陶笛即可獲得。 | 可以把地面挖開(有些因地質關係，不能挖掘)，找出隱藏在某地的陶笛出來。 | |
| 陶笛 オカリナ | 表界時，利用鏟子挖掘動物廣場的左上角地面尋找到。 | 能吹奏出哀怨淒美的樂曲，完成對方交待的事情，你就可以獲得遊戲後半段非常有用的交通工具。 | |
| 鳥 トリ | 對著村中的風向鷄，吹奏陶笛即可從風向鷄中呼喚出此鳥。 | 利用陶笛在表界吹奏時，就能飛喚此鳥來，將你載到可供選擇的８個固定場所之一。 | |
| 魔法值½ | 跳入打鐵屋前的井，灑魔法粉於盆中，從一出現的怪物中獲取。 | 也是遊戲後半段非常重要的事件發生，可將魔法消耗量減少一半，無論如何一定要得到。 | |
| 帶鈎鏈條 フックショット | 沼澤宮殿，B 1 (3.2) 正中央的大寶箱中取得。 | 伸縮的鐵鍊上裝有鈎子，把鈎射往樹、壺、寶箱時，就可藉彈性影響移往此地。也可用來當作武器使用。 | |
| 爆炸徽章 ボンバー | 藉由裏界的沙漠入口處，來到位處表界上方的石碑處再使用姆多拉書獲得。 | 能在主角的周圍引發大爆炸，來將敵人用火焰包圍起來。 | |
| 地震徽章 シェイク | 投擲物品於被小石圍起的災禍池塘中，即可從鯰魚中獲得。 | 把劍插入地面，讓有生命的大地發生激烈的震動，此時所產生的衝擊及恐怖感震撼所有的敵人。 | |